E3发布会完全实况 | PS3售价499~599美元，11月11日~17日全球同步发售！

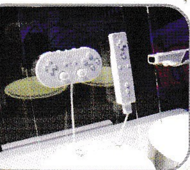


优惠价¥4.80元

5 LeveL 2006.5B

游戏/网络/音乐互动志





levelup.cn特派记者赴美发回第一手现场报道

UpGuide
新超级马里奥兄弟 NDS

levelup私房话
爱情与前程的十字路口

烈舞阿婆
Level 3 读者调查表中奖名单公布

Web Show
爱，已欠费停机
狼的十大处世哲学
三国之无间道

动漫游
漫人——番薯小发

美优馆
桐村萌绘

FINAL FANTASY XIII

最终幻想XIII 登陆PS3！

Game Express

 山脊赛车7  最终幻想III

 战神II
勇敢的故事 渡的冒险
恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相



佳文选读·你肩膀上有蜻蜓吗？

01 PRECIOUS PLACE（《王牌机师 异世纪传说2》Ending）/ 02 Sky（《炙热之魂》主题曲）
03 幸せのいろ（《我的女神2 缤纷之翼》Opening）/ 04 Wanted Person Battle（《重装机兵 沙尘之锁》BGM）
05 Driving to New Fork（《重装机兵 沙尘之锁》BGM）/ 06 Theme of Love（《重装机兵 沙尘之锁》BGM）
07 Angel（欧美流行推荐）/ 08 粉雪（日韩流行推荐）/ 09 Growing of my heart（网友点播）/ 10 Journey（网友点播）
11 你肩膀上有蜻蜓吗？（佳文选读）/ 12 动画对白赏析（《蜂蜜与四叶草》）/ 13 《鸟之诗》钢琴版



本期
《levelup 游戏城寨》
第47页印有
蓝色印花

游戏机 TV GAME 实用技术　掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES　LEVELUP 游戏城寨

联合举办总价值10万元的大抽奖活动！

只要购买06年5月上市的《**游戏机实用技术**》、《**掌机王SP**》、《**游戏城寨**》各壹本，将3本杂志上的印花剪下集齐，在**6**月**15**日前寄往游戏机实用技术杂志社，即可参加这次令人心动的大抽奖。

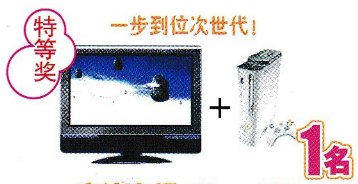
LEVELUP 游戏城寨	掌机王SP	游戏机实用技术
第6期	第40辑	第153期
5月29日 全国上市	5月25日 全国上市	5月23日 全国上市
印有 蓝色印花	印有 黄色印花	印有 红色印花

为确保购买到以上杂志，请预先向当地报刊亭预订！

火红五月 10万元奖品 一次送出！

100000元 大抽奖启动啦！

特等奖 一步到位次世代！



1名

高清电视+Xbox 360

一等奖 Xbox 360 2名

二等奖 NDSL或PSP 15名



三等奖 PS2 20名



四等奖 levelup主题T恤 500名

抽奖活动具体参与办法：（本活动奖品由 levelup.cn 及levelup电玩商城商家提供）

5月上市的《游戏机实用技术》总第152、153期印有本次活动的红色印花，《掌机王SP》第39、40辑印有黄色印花，《游戏城寨》LEVEL5和LEVEL6印有蓝色印花，只要集齐三种颜色的印花各一枚，在6月15日之前（以读者邮寄地邮戳为准）将这三枚印花寄往兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社（邮编730000），即可参加抽奖。中奖名单将于7月1日在levelup.cn主页上公布，随后出版的《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》上也将公布前四等奖中奖名单。

温馨提示：寄回印花时，请一定要在寄印花的信中写明自己的联系电话、姓名和收件地址。如果中奖了，这些信息关系到你是否能顺利、及时地收到奖品。请还是学生的读者注意，发奖时大概是在暑假期间，因为大家可能不在校或已经毕业及升级，所以大家提供的收件地址最好不要填成学校地址。

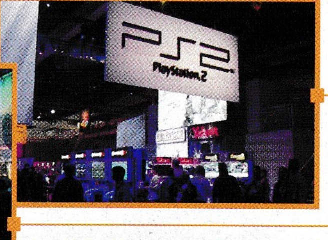
本次活动最终解释权归levelup.cn所有

levelup.cn

E3 06' 现场直击

levelup.cn 特派记者赴美发回第一手现场报道

盼星星，盼月亮一样，我们终于盼来了2006年最重要的游戏盛会——E3游戏展。而E3也没有辜负全世界玩家的热切期盼，次世代主机和超级游戏大作纷纷揭下了神秘面纱，将他们的本来面目毫无保留地展现在了广大玩家的面前。耳听为虚，眼见为实，下面就请各位读者大人和我们一起，跟随着Levelup E3特派记者的摄像机镜头，踏上通往洛杉矶会展中心E3 2006的绿色通道，共同来体味游戏盛典的兴奋与喜悦。



索尼新闻发布会 2 Page
PS3终极形态亮相

任天堂新闻发布会 5 Page
开创游戏的新时代

微软新闻发布会 8 Page
让所有人都参与到游戏中来

Konami 新闻发布会 10 Page
《恶魔城》、《MGS》打造掌机最强攻势

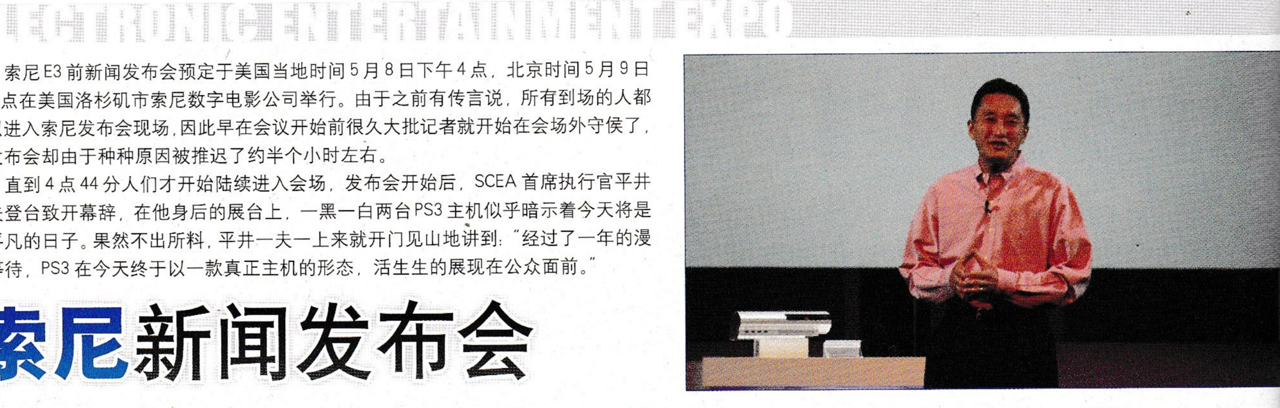
Square Enix 新闻发布会 10 Page
神话的延续——《最终幻想 XIII》降临

E3 06' 展会现场直击 12 Page
第一时间体验E3魅力



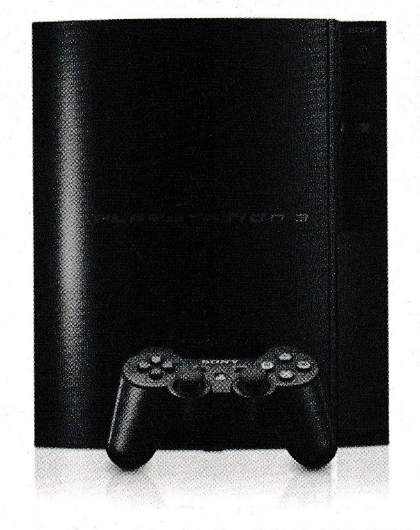
索尼E3前新闻发布会预定于美国当地时间5月8日下午4点，北京时间5月9日早7点在美国洛杉矶市索尼数字电影公司举行。由于之前有传言说，所有到场的人都可以进入索尼发布会现场，因此早在会议开始前很久大批记者就开始在会场外守侯了，但发布会却由于种种原因被推迟了约半个小时左右。

直到4点44分人们才开始陆续进入会场，发布会开始后，SCEA首席执行官平井一夫登台致开幕辞，在他身后的展台上，一黑一白两台PS3主机似乎暗示着今天将是不平凡的日子。果然不出所料，平井一夫一上来就开门见山地讲到："经过了一年的漫长等待，PS3在今天终于以一款真正主机的形态，活生生的展现在公众面前。"



索尼新闻发布会

PS3终极形态亮相





千呼万唤始出来 PS3售价、最终规格公布

SCEA首席执行官平井一夫在索尼E3发布会上正式宣布，索尼的次世代主机PS3将于2006年11月正式发售，具体的发售日和售价如下：

	日本地区	美国／欧洲地区
发售日	2006年11月11日	2006年11月17日
20GB版本售价	59800日元	499美元／499欧元
60GB版本售价	开放价格	599美元／599欧元

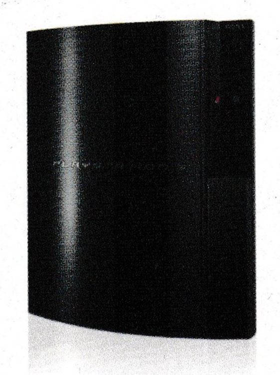
搭载不同容量硬盘的2个版本的（20GB和60GB）PS3之间的价格只相差100美元，但他们之间的实际差距却并不只是40GB那么大点儿空间。早在2005年5月时索尼就曾透露过，PS3将会内置2个HDMI端子插口，但现在实际上60GB主机减少至1个，而20GB的主机干脆没有内置这种插口。

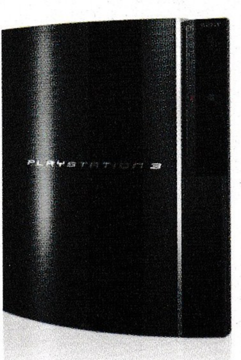
PS3的USB端子也从之前公布过的6个减少至现在的4个。另外，PS3配备了AV端子和PCM端子等输出端口，输出对应解析度分别是480i／480p/720p/1080i/1080p。

最后，60GB主机内置了对应记忆卡/SD卡/CF卡的读卡器，作为无线LAN功能，还内置了IEEE 802.11b/g，但是20GB主机上则并没有这些配置，只能依靠另外购买配件才可以利用相应的功能。

在性能方面，PS3的CPU采用Cell处理器，可以播放收录在蓝光光盘中的48Mbp的动画（BD规格的最高级）。GPU为RSX，还采用了256MB的内存和256MB的显卡。声音方面支持杜比5.1声道、DTS、LinearPCM。内置的硬盘与SerialATA连接。此外还内置1个对应1000BASE－T的Ethernet端子以及蓝牙2.0（EDR）。

PS3的光驱可以进行2倍速BD－ROM、8倍速DVD－ROM、24倍速CD－ROM以及2倍速的SACD的读取。其外观规格为 325×274×98mm，重量约5公斤。





▲左边主机为硬盘容量20GB的版本，右边这台则为60GB版。

levelup 网友评论

评论 1 必买的东西何必废话，强烈期待啊！哈哈哈哈！（by 1楼）

评论 2 10斤啊，好重， 可以用来砸人了－_－T（by 26楼）

评论 3 玩飞行游戏时来个360度不知会不会把手柄和人也一起转个360度？！汗（by 38楼）

评论 4 12年的手柄造型还要继续用，毫无人体工程学设计，学了DC的扳机，学了陀螺仪的操控方式，学了360的中间的导航键。抄吧。不抄就不是SONY了，这个价格我也不说什么了，微软稍微降一点，我倒要看看PS3怎么卖！虽然游戏吸引人，但是价格实在太高了！（by 57楼）

评论 5 这个价格确实很玄乎，久多良木健把sony的品牌号召力看得太过份了，一旦失败sony将不堪设想。（by 272楼）





返璞归真！PS3专用手柄正式公布

此前公布的PS3的"回旋镖"型手柄可谓是受尽了外界的指责和质疑，但无论如何，索尼现在公布的PS3手柄最终形态依然沿用了PS手柄的传统造型。造型还是那个造型，但性能却不可同日而语。PS3手柄采用了最新的高精度·高速度6轴感应系统，不需要任何外接设备就可以在同时保持6轴感应的情况下通过网络从外部直接验证附近的PS3主机。

PS3专用手柄除了可以感应Roll（左右倾斜）、Pitch（前后倾斜）、Yaw（左右摇摆）的"姿态三轴"以外，还可以对"三轴（XYZ）加速度"进行快速准确的反应，因此在使用十字键和摇杆的时候可以实现极为自然的操作感，玩家在操作时可以体验到"人剑合一"的至高境界。

由于PS3专用手柄采用了6轴感应系统，而PS以及PS2的标准手柄采用的震动功能会给该系统带来不良的影响，索尼取消了PS3手柄的震动功能。

除此之外，手柄的L2/R2键的形状也有少许改变，而按键的反应度和灵敏度也有了一定程度的改善，因此在进行如踩油门、刹车等对力度要求较为严格的操作时可以做出更为精确的反应。

最令人吃惊的是PS3的手柄内置了姿态感应装置，可以对手柄自身的角度和姿态做出精确的回应同时反映到游戏中。索尼展示了一款应用这种机能的游戏《战鹰（Warhawk）》，随着演示者手中的手柄角度发生变化，游戏中的战机也随即改变了飞行姿态和飞行速度。游戏的操作十分流畅，相信如果这种功能能在空战或竞速类游戏中实现的话，那无疑将大大增加游戏的乐趣和玩家的投入感。


■《战鹰（Warhawk）》的实际游戏画面，完成度似乎还不错。

levelup 网友评论

评论 1 "因此PS3专用手柄撤销了震动功能。"是因为官司输了吧！（by 2楼）

评论 2 从外形上看，我这个索饭多少有些失望。但从新功能上看，还是赞一个。震动功能的取消，正如2楼所说，大概是官司的原因。（by 13楼）

评论 3 实在是想不通，你们为什么就对PS3的手柄没好感，虽然没创新的确不对，可是性能提升了啊，

评论 4 大家想一下，如果SONY用回旋镖的话，性能不会好那去，且很多玩家看不惯，而且我觉得SONY的手柄在人体工程学上也是相当出色的。（by 54楼）

评论 5 PS3手柄也不可能达到Wii手柄的效果，花了钱又没多大实际效果，顶多给不怎么明白的玩家一个误导 革命手柄能做到，PS3手柄也能。但实际完全不是那么一回事，有相同功能是一回事，但能不能实际应用是另一回事。而很多人叫好其实是惯性使然，如果大家玩过历代主机就会知道，在次世代之前，手柄评价最好的反而是最失败的DC。

发布会**动作直击**

《最终幻想XIII》登陆PS3 另类影像演绎全新世界观

《最终幻想XII》带给我们的惊喜还没有完全逝去，Square Enix又马不停蹄地公布了PS3平台的《最终幻想XIII》，这怎能不让玩家们欣喜若狂呢？前不久发售的《最终幻想XII》让我们体验了实时战斗的乐趣，那么《最终幻想XIII》又将为我们呈现怎样一幅绚丽多彩的画面呢。官方公布的影像中的女主角竟然只身一人就能与大批的敌人周旋，且身手之矫健，功夫之了得丝毫不逊色于任何动作游戏主角。再加上她手中变化多端、似枪又似剑的武器，恐怕就连但丁也自叹不如。而那未来派风味十足的场景也让人对游戏的故事背景充满了期待。而北濑佳范指导，鸟山求监督，在加上《最终幻想X》的制作小组负责开发，我们有理由相信次世代的《最终幻想XIII》将不负系列的多年以来的盛名以及广大玩家的期待。就让我们一起等待，等待PS3的发售和《最终幻想XIII》的降临。



levelup 网友评论

评论 1 女主角可谓英气逼人，近未来的风格也非常配合次世代主机。但最为期待的还是画面、战斗系统、水晶主线以及有可能超越《再临之子》的超华丽CG！（by 9楼）

评论 2 高科技的FF？越来越像梦幻之星的基调了，不过总算是再度由北濑佳范担当制作人，还是很有希望重现坂口时代的翩翩风采。（by 20楼）

驶上次世代高速公路的《GT赛车》



平井一夫在发布会一开始就保证将在今天展示真正的PS3游戏而非单纯的概念性画面，担任这个艰巨任务的自然非竞速类游戏莫数，但出任此次PS3机能演示工作的并非前不久公布的《山脊赛车7》而是《GT赛车HD》。所谓的《GT赛车HD》实际上是以《GT赛车4》为基础设计的专供PS3机能演示使用的游戏试玩，因此可以把它看成是PS3《GT赛车》的一个实验品。

游戏中共出现了4个不同的赛道，包括各种赛车和摩托在内的共计10台车辆可供选择。演示的游戏画面素质确实比较惊人，抛开赛车和场景不说，单从赛道两旁外貌动作各不相同的观众就可以看出PS3强劲到令人发指的机能。

接下来开发人员展示了第一代《GT赛车》和PS2平台的《GT赛车4》的游戏画面用以和PS3的游戏画面进行对比，使观众能对PS3有一个更加直观的印象。而游戏的开发人员最后还表示，这次所展示的《GT赛车HD》只不过是一个开端，真正PS3版的《GT赛车》将在各个方面远胜过现在所展示的《GT赛车HD》。用他的话说就是"PS3版《GT赛车》的变化不是扩展层面上的，而是一种爆炸性的突破。"

精彩纷呈的PS3游戏演示

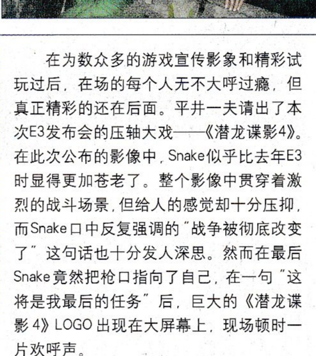


索尼在发布会上连续播放了多款PS3游戏的演示影像或宣传动画，如此连续的视觉冲击让现场观众感到目不暇接。其中《天堂之剑》所演示的女主角只身挑战大群的野蛮敌人的画面十分惊人，女主角矫健的身手和令人眼花缭乱的空中连技让人不由得联想起了Capcom的经典动作游戏《鬼泣》系列，而游戏在战斗上的爽快感与SCEA的硬派动作游戏《战神》也有几分相似，而女主角在游戏中使用的各种丰富的反击技和连续技甚至让人有一种在玩格斗游戏的感觉。

Capcom公司出品的"《怪物猎人》系列"是一款玩家扮演一名猎人在大自然里捕猎巨型怪物的捕猎动作游戏。Capcom最近刚刚在PS2平台上推出系列最新作《怪物猎人2（DOS）》以及PSP版《怪物猎人 便携版》，该系列在日本国内市场累计销量已经超过了100万套以上，可以说是Capcom的人气系列之一。

《大众高尔夫》的游戏宣传片同样十分吸引人，游戏中的人物和场景不仅比PS2时代有了相当程度的进步，而且似乎还出现了不少新角色和新要素，最后的一段与《非洲》穿插结合的恶搞段落也十分有趣，让人情不自禁地开始期待PS3上的《大众高尔夫》还将给玩家们带来怎样的惊喜。

镜头再次转到了Harrison这边，这次他又为观众带来了两款索尼第一方软件商的全新原创作品。第一个是由索尼伦敦工作室开发的动作射击游戏《8天》。游戏中的充斥着大量的枪战、爆炸等火暴镜头，无论是武器射击的真实程度还是人物流畅自如的动作都只能用一个"酷"字来形容。



而第二款游戏是由Naughty Dog带来的一款动作游戏，与《8天》不同的是，游戏中主人公的穿着打扮和外貌都更接近于一个普通人，而游戏中出现的大片丛林场景和火暴的战斗让人觉得有一种《古墓丽影》与《孤岛惊魂》合二为一的感觉。



"这将是我最后的任务！"

Snake为《潜龙谍影4 爱国者之枪》埋下伏笔

在为数众多的游戏宣传影象和精彩试玩过后，在场的每个人无不大呼过瘾，但真正精彩的还在后面。平井一夫请出了本次E3发布会的压轴大戏——《潜龙谍影4》。在此次公布的影像中，Snake似乎比去年E3时显得更加苍老了。整个影像中贯穿着激烈的战斗场景，但给人的感觉却十分压抑，而Snake口中反复强调的"战争被彻底改变了"这句话也十分发人深思。然而在最后Snake竟然把枪口指向了自己，在一句"这将是我最后的任务"后，巨大的《潜龙谍影4》LOGO出现在大屏幕上，现场顿时一片欢呼声。

在介绍了大批索尼第一方软件商的作品以后，Phil Harrison终于为我们带来了期待已久的第三方游戏厂商的作品，接着就是一连串令人目不暇接、精彩纷呈的游戏作品的宣传影像。我们在其中见到了众多第三方软件商计划在PS3上推出的《刺客法则》、《机动战士高达》、《Coded Arms: Assault》、《山脊赛车7》、《铁拳6》、《战火兄弟连 地狱公路》、《VR网球3》、《VR战士5》、《索尼克》、《勒颈》、《致命惯性》和《Bladestorm》。











任天堂新闻发布会 开创游戏的新时代

任天堂E3新闻发布会于美国当地时间5月9日上午9点40分准时在美国洛杉矶柯达剧院召开，当发布会的帷幕拉开，任天堂传奇游戏制作人宫本茂出现在了展台上，他用Wii的手柄为观众指挥了一场盛大的音乐会，如此别具一格的开场相当符合任天堂一贯的风格，也只有任天堂才能以这样的形式坦然迎接E3 2006。



任天堂公布了次世代主机Wii的具体规格，同时还介绍了一种全新的网络服务"WiiConnect24"，通过它，玩家可以以很低的耗电量来维持长时间的网络连接，用任天堂社长岩田聪的话说就是"仅相当于一个小灯泡的低耗电量"就可以实现连接并下载各种服务。

■WiiConnect24

在安静的待机状态也可以保持与网络的连接，在与网络连接时即使不进行操作，也可以自动获得新道具、新赛道等附加内容或接收来自朋友发送的信息。

■虚拟主机

FC、SFC、N64、MD、PCE等过去主机上的游戏都可通过网络下载并在Wii上使用（付费）。

■通讯机能

可通过无线LAN（IEEE802.11b/g）或USB–Ether变换接口（选择购买）与网络连接，还可以通过任天堂独自的协议方式与NDS进行无线通讯。

■与NGC的互动

NGC主机的软件、手柄、记忆卡等周边都可以在Wii上利用（调制解调器、宽带适配器、Game Boy player、AV线、电源变压器 除外）。

为我们大家设计的主机——Wii

CPU/GPU

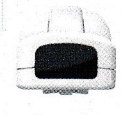
CPU PowerPC CPU（Broadway） 90nm SOI CMOS Process（共同设计：IBM）
GPU 系统 LSI（Hollywood） 90nm DRAM 混载CMOS Process（共同设计：ATI）

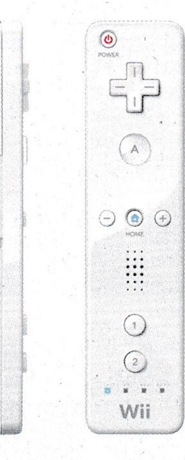
输入/出端子

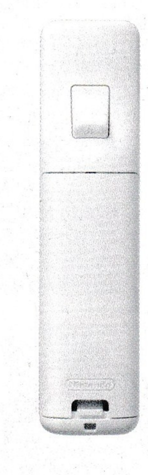
- ●USB2.0 × 2
- ●SD记忆卡插槽 × 1
- ●NGC手柄插口 × 4
- ●NGC记忆卡插槽 × 2
- ●AV Multi 输出端子 × 1（采用新AV线）
- ●传感器连接端子 × 1

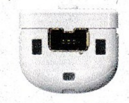
光驱

Wii用12cm Disk（1层/2层Disk）
NGC用8cm Disk









Wii Remote

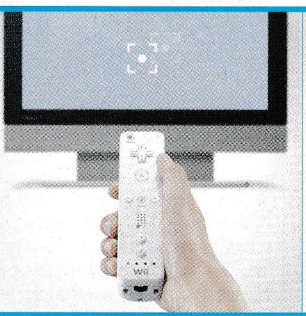
（标准控制器/随主机发售）

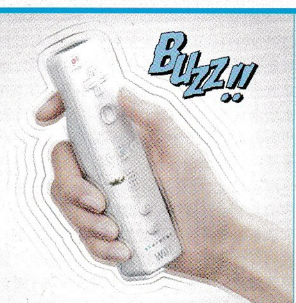
通讯机能：通过蓝牙（Bluetooth）进行无线连接
最多连接数：4
游戏的有效距离：据电视5M内

操作按键

■指示器（Pointer）：具备对画面的指示机能
■运动传感器（Motion sensor）：对移动和倾斜进行判断（3轴）
■主机电源开关
■A、B、十字键
■–（减）、Home、+（加）键
■1、2键











Nunchuk
（扩张控制器/随主机发售）

操作按键
■运动传感器（Motion sensor）：对移动和倾斜进行判断（3轴）
■类比摇杆
■C、Z 键

Classic Controlle
（扩张控制器）

操作按键
■L、R 类比摇杆
■a、b、十字、X、Y、L、R、ZR、ZL 键（L、R 为类比）
■－（减）/Select、Home、＋（加）/Start 键



levelup 网友评论

评论 1 主机没有PS3强大！软件没有PS3多！手柄创新被PS3盗用！可怜的Wii！（by 9楼）

评论 2 软件没有PS3多没有关系，多又怎么样呢？PS2上的那么多游戏也不是哪款人人都喜欢，个人觉得只要有值得一玩的游戏。（by 11楼）

评论 3 游戏是要用心去体验的，我们关注的不应只是画面．毕竟，再美的画面，我们终有一天回感到审美疲劳的，游戏业界需要的是创新。感谢任天堂给我们带来Wii，一种前所未有的游戏方式（by 31楼）

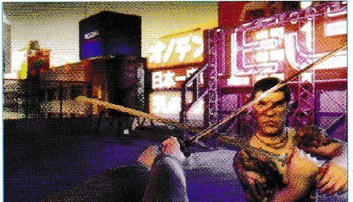
革命性的游戏理念 成就Wii革命性的游戏方式

本次发布会的一个焦点，同时也是玩家们期待已久的大作《塞尔达传说 含光公主》在本次发布会上正式亮相。任天堂Reggie向与会者表示，《塞尔达传说 含光公主》将作为Wii的首发游戏与Wii一起登场，而且将同时包括Wii和NGC两个版本的游戏。

接着，任天堂为观众演示了用Wii的双手动作感觉控制器来实际操作《塞尔达传说 含光公主》。游戏的操作并没有想象中的复杂，也不会让人手忙脚乱。玩家可以用右手的控制器来控制画面上飞行的妖精并用它来锁定敌人或选择指令，通过旋转或轻摇控制器就可以操纵林克做出各种经典的攻击招式。而通过左右两个控制器的结合使用，玩家还可以体验逼真的拉弓射箭或悠闲垂钓的乐趣。

紧接着出场的是育碧公司的《赤铁》，而担任展示这款游戏工作的是育碧巴黎公司总裁Xavier Poix，他用带有浓重法国口音的英语为观众介绍了如何使用Wii的手柄来操作这款游戏。从现场演示的情况来看，使用Wii的手柄进行射击效果很不错，而用它来模拟格斗的场面看起来也相当地爽快，让人不禁有一种跃跃欲试的感觉。







levelup 网友评论

评论 1 虽然还能解迷，但3D以来的《ZELDA》越来越像ACT游戏了（by 4楼）

评论 2 玩起来还是有很多困难啊，例如当瞄准的时候，手稍微抖一下就完蛋了。（by 7楼）

评论 3 看了这次报道，我以前的疑惑全都不见了，好想试一试啊！（by 11楼）

次世代《银河战士 堕落》带你体验全新概念FPS游戏！



METROID PRIME 3 CORRUPTION

通过Wii独特的运动感觉控制器，玩家可以用一只手控制萨姆斯的移动，另一只手则可以自由地进行锁定和射击，完美结合这两种操作萨姆斯就将在战场上所向披靡。从另一个角度说，Wii的控制器赋予了第一人称射击游戏以全新的概念，它将是所有赏金猎人们的终极装备。

在《银河战士 堕落》中，萨姆斯将具备包括变形在内的所有特殊技能，当然除此之外，游戏也为玩家们准备了许多意外的惊喜。引导萨姆斯走向战斗的胜利，从侵略者手中拯救行星的命运，与萨姆斯最危险的敌人“黑暗萨姆斯”展开对决，所有这些都要靠玩家自己来实现。



◀FPS玩家不容错过的刺激体验。

levelup 网友评论

评论 1 昨天晚上看了现场公布会直播，Wii的画面只是Xbox的级别，全靠操作方式和低价策略才能吸引人了。（by 1楼）

评论 2 不知道有多少人在尽情玩一个有趣游戏的时候还会考虑游戏画面如何，PS2那破画面不也在天天玩，天天研究吗？怎么不去玩玩画面比PS2高几倍的XBOX？Wii的画面再渣也不可能到不能看的地步吧？FC我们不也玩过来了吗？当年玩FC的时候是在想什么呢？画面？（by 16楼）



《超级马里奥 银河》带你畅游宇宙！超级水管工再开冒险之旅

任天堂的超级英雄在登陆次世代主机后活动范围也更上一层楼，这次马里奥将把冒险的旅程拓展到宇宙空间乃至整个银河系！

在最新的《超级马里奥 银河》中，玩家可以不再顾及地心引力的束缚，自由地在银河系的各个行星之间展开冒险。而Wii手柄的各种独特功能也将在游戏中得到充分地发挥，只要轻轻晃动手中的手柄就可以控制马里奥自如的行动，而且还可以用手柄投掷道具进行攻击。所有这一切都告诉我们，次世代的马里奥来了！



levelup 网友评论

评论 1 现在只能说，陪我们度过了20个春夏秋冬，在这里我要说一声：谢谢你，任天堂！缺点或是优点在这里已经不重要了（by 25楼）

评论 2 《MARIO》值得所有的TV GAME玩家尊敬，即便你不喜欢它也是如此，更何况《马里奥》还不是一般的好玩！（by 11楼）

评论 3 中国乒乓国队的名言就是：走下领奖台，一切从头来。无论MARIO以前多辉煌，什么尊敬呀，神啊之类的言辞，对其没有好处，只有坏处，老任应该仔细思考一下这个问题了。（by 12楼）

次世代《瓦里奥制造》乐翻天 调动你身体的每个细胞



和其他的Wii游戏一样，"《瓦里奥制造》系列"最新作《瓦里奥制造：Smooth Moves》的操作方法也打破了常规，游戏中将会有挥、转、扭等总多达15种操作方法。此外似乎也存在利用手柄的同时还用身体来操作的组合型操作方式。为了让不熟悉Wii手柄的玩家能够尽快地适应，不少的游戏在游戏开始前播放Wii手柄操作方式的画面。

游戏内容依然继承了系列简单、轻松的风格，唯一不同点就是，之前是利用触摸笔、手指，而这次使用的是Wii遥控式手柄和你的整个身体。

手持战锤拯救世界！Wii动作游戏《战锤计划》发表！

杀人机器人正准备攻击美国的各大城市，而全副武装的军队也没法阻挡这些机器人。玩家在游戏中操纵被称为Project H.A.M.M.E.R.的一个未成品改造人。他的一半是男性人类，而另一半是机器，他装备了力量无比强大的终极兵器——战锤，有它的力量就能够拯救全世界。

Project H.A.M.M.E.R.将只身去面对凶残的杀人机器，玩家利用双截棍手柄来控制改造人的移动，另外一只手中拿的是Wii的遥控式手柄，遥控式手柄能操纵战锤的攻击。用手柄做出砸地面的动作，眼前的机器人就会粉身碎骨，零件散落满地。

欢迎来到永无止境的战斗、毫无怜悯的世界。玩家走遍整个美国，把那些杀人机器人全部砸碎成废铁，直到拯救所有城市之前，你的战争不会结束……





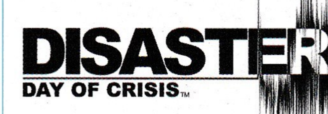
《火焰纹章》登陆Wii平台

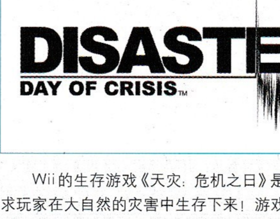
任天堂E3新闻发布会中，播放了一段Wii平台游戏《火焰纹章》的影像，并公开了2位主人公的设定画。本作将会是《火焰纹章》系列最新作，目前还没有与游戏相关的任何情报发表，但相信仅《火焰纹章》登陆任天堂次世代主机Wii这个消息就足够让无数FANS欣喜若狂的了。

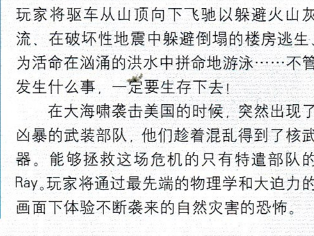
《索尼克》续写天方夜谭

《索尼克 野火》的故事由一本经典神话故事《天方夜谭》开始，索尼克将为这部神话最后丢失的部分谱写新的篇章。游戏的整体风格将保留系列一直以来的清新明快的感觉，而故事的主角索尼克将在广阔的场景中再次施展其超音速的奔跑本领，结合跳跃、加速、闪避和空中Dash等丰富的技能，将带给玩家无穷的乐趣。

生存是你惟一的目标，《天灾：危机之日》发表！







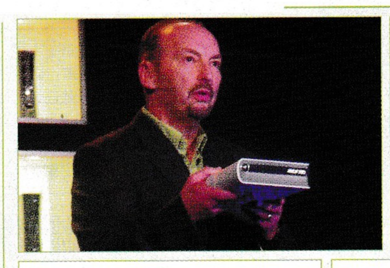
Wii的生存游戏《天灾：危机之日》是要求玩家在大自然的灾害中生存下来！游戏中玩家将驱车从山顶向下飞驰以躲避火山灰流、在破坏性地震中躲避倒塌的楼房逃生、为活命在汹涌的洪水中拼命地游泳……不管发生什么事，一定要生存下去！

在大海啸袭击美国的时候，突然出现了凶暴的武装部队，他们趁着混乱得到了核武器。能够拯救这场危机的只有特遣部队的Ray。玩家将通过最先端的物理学和大迫力的画面下体验不断袭来的自然灾害的恐怖。



微软新闻发布会 让所有人都参与到游戏中来！

美国当地时间5月9日上午11：30分，北京时间5月10日凌晨3：30分微软E3新闻发布会在美国洛杉矶好莱乌中国大剧院召开。进入会场后，大屏幕上出现了与会者在Xbox Live上注册的玩家信息，而在会场的左侧，摆放着许多演示用的Xbox 360。微软似乎在传递一个信号，本次E3发布会必将被无数Xbox 360游戏的震撼声音所淹没。但实际上，在会议开始之前，会场内已经被此起彼伏的笔记本电脑键盘敲击声所覆盖。





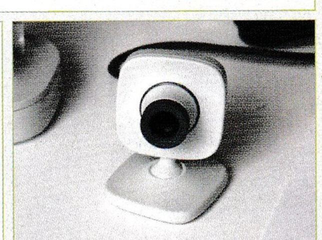
本次发布会的重点部分，Xbox 360的HD-DVD播放器终于亮相了。这种播放器被命名为"Xbox 360 Player"，从外型上看它很像是一个迷你型的Xbox 360。Peter Moore表示Xbox 360 Player将在今年年底圣诞节假期时正式推出。

同时公布的还有专门为Xbox 360设计的最新无线方向盘控制器、无线头戴式耳机和视频摄像头。

Xbox 360的无线方向盘模拟控制器可以提供精确的操纵和逼真的力回馈效果，玩家可以在玩赛车竞速类游戏时体验更加真实刺激的驾驶乐趣。

同时公布的还有Xbox 360专用无线头戴式耳机和麦克风，这种耳机的整体设计与Xbox 360的风格相得益彰。此外，微软还计划推出一种无线游戏接受器，通过这种安装在PC机上的接收器，今后包括Xbox 360手柄在内的所有无线外界设备都可以在PC上通用。





在前不久刚刚公布的Xbox 360专用数码摄像头也在本次发布会上亮相，微软透露这种摄像头计划在今年年底时推出。它将可以支持图片信息发送和语音聊天功能，用户还可以自己设定个人头像。这种设备使用USB接口并配备了内建式麦克风，同时也可以兼容个人电脑。

微软透露这种摄像头将于9月19日在北美和欧洲地区发售，而其他Xbox 360外接设备也将在圣诞节假期来临之际推出，但微软此次没有公布这些外接设备的具体售价。

人类为了生存而进行的最后反击 《战争机器》再掀血腥与残酷的狂潮

微软E3发布会的序幕是由Xbox 360游戏《战争机器》拉开的。担任游戏展示工作的是Cliff Bleszinski，他为与会者展示了游戏的具体操作方法。游戏的试玩中两名士兵试图从一个区域中实施突围，整个过程中充满了激烈的战斗场面，子弹横飞的战场效果制作得十分逼真，可以说从最大程度上发挥了Xbox 360的机能。值得一提的是，游戏中的人工智能模拟表现得十分惊人，敌人的AI十分高，不仅凶狠无比而且十分狡猾，主人公只能艰难地从一个掩体挪到另一个掩体，而这还只是游戏的最初级难度。

次世代的横行霸道，《GTA 4》登陆微软X360

本次E3发布会最引人注目的一个消息就是，一直作为索尼PlayStation主机上最重要作品之一的《GTA》系列游戏终于要登陆微软的Xbox 360平台了。微软副总裁彼得·摩尔在E3发布会上公开宣布，该系列游戏的最新作《GTA 4》将在Xbox 360平台上推出，而时间是2007年10月16日。

在发布会现场，彼得·摩尔先是掳起了他T恤右边的袖子露出了一个令人熟悉的《光环》的标志，正当所有人都以为《光环》系列的最新作就要公布时，他又掳起了左边的袖子，结果一个《GTA 4》的LOGO显现了出来，他就是以这种极为另类的方式宣布了《GTA 4》将会在2007年10月16日登陆北美地区，而游戏的欧版则将在同年的10月19日在欧洲上市。

彼得·摩尔在会上还公开表示，微软已经与Rockstar Games签定了专门为Xbox 360提供独有的游戏内容下载和升级服务。

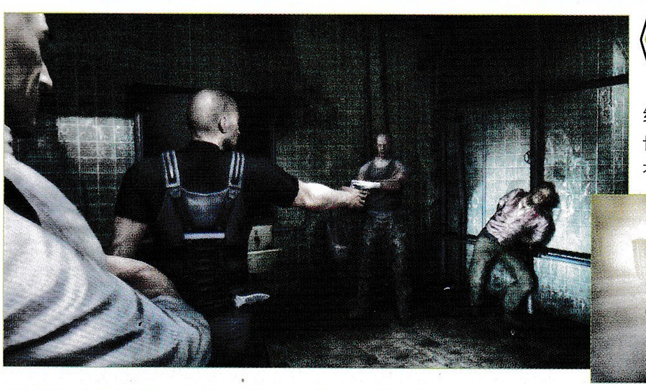


微软的致命武器《光环3》亮相E3 等待与猜测的日子一去不复返



微软的FPS超大作《光环3》终于在E3发布会上亮相，此前有关本作的无数传言与猜测以及微软对《光环3》的出色的保密工作使玩家们受尽了等待的煎熬，但从这款游戏在微软游戏市场战略部署中的重要地位来看，这对微软可能也是十分必要的。从初代与Xbox首发，到2代对主机销售的巨大促进，《光环》系列对微软的重要性是不言而喻的。而现在Xbox 360即将迎来的巨大考验，能否顺利过关，《光环3》无疑是关键中的关键。无论如何，对广大玩家来说，等待的日子已经过去，接下来要做的就是静下心来等待2007年《光环》的再度降临。

《分裂细胞 双重间谍》



在历经了三代变迁之后，《分裂细胞》系列也迎来了渴望已久的次世代，那么游戏的最新作与以往会有怎样的不同呢？或许让山姆·费舍尔充当一回"反面角色"也是个不错的主义，事实上这也正是《分裂细胞 双重间谍》的卖点所在。

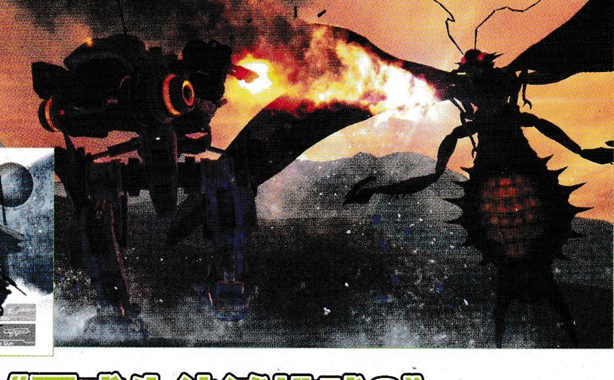
在本作中，山姆为了能从内部捣毁一个庞大的恐怖组织而不得不改头换面充当一回彻头彻尾的"坏人"。也许你坚信，加入恐怖组织并不意味着英雄会变成恐怖分子，但游戏的制作人似乎想打破传统思维，并为玩家展现一个完全开放式的故事模式和剧情。

《失落的星球：极点危机》

Capcom计划在今年年末推出的《失落的星球：极点危机》是一款非常刺激的Xbox 360动作游戏，玩家将扮演失去记忆但却身手不凡的士兵"韦恩"，在冰天雪地的世界中与统治行星的异形生物"Akrid"和自称为"雪贼"的人类展开战斗。

如果你要问《失落的星球》将是怎么个失落法，那你可就问到点子上了，因为在游戏中玩家不仅置身于冰天雪地的荒芜星球上，而且还要孤身一人与不断出现的恐怖怪物作战，而最糟糕的是就连同为人类的雪贼也不打算放主角一条生路。这种孤立无援的失落感恐怕不是一个"失落"能描述的了的。





《死或生沙滩排球2》



经历了众多紧张刺激的动作游戏和FPS游戏的洗礼之后，可能是看出与会记者们都已经略显疲倦了。这时，微软向观众介绍了一款轻松悠闲的Xbox 360游戏，在看到众多身材惹火、穿着清凉的性感MM之后，在场观众立刻又重燃激情。没错，这就是Tecmo公司的《死或生沙滩排球2》。在跨越到次世代平台之后，游戏的素质从画面到内容都有了进一步的改善，微软保证这款游戏的试玩版将在本月底推出。怎么样？你是否已经准备好与自己心仪的MM一起度过这个清凉一夏了呢？

Square Enix 新闻发布会

神话的延续

——《最终幻想 XIII》降临

美国当地时间5月8日下午1点，北京时间5月9日凌晨4点，Square Enix公司的E3新闻发布会在美国洛杉矶的钯元素歌舞厅召开。根据Levelup E3特派记者现场的发回的报道，众多业内知名人士和媒体记者蜂拥而至，发布会现场的气氛十分热烈。

发布会现场布置得十分时髦，大屏幕上打出了Square Enix的大幅LOGO，而会场四周也布置了大量印有Square Enix经典游戏作品的横幅，从《最终幻想XII》到《最终幻想VII 地狱犬的挽歌》应有尽有，宛如一个《最终幻想》的博物馆。







《勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔》

《勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔》将是对应新主机Wii的独特性能而制作的新游戏，并将会作为Wii的首发游戏发售。游戏将由掘井雄二担任剧本和游戏设计，由鸟山明担任角色设计。游戏的详细信息将会在日后发表。



《核心危机 最终幻想VII》“《FFVII》系列”最后一击



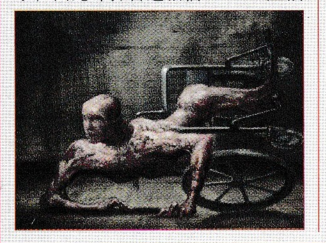


随着Square Enix新闻发布会的召开，备受玩家瞩目的“"Compilation of Final Fantasy VII”计划的最后一款作品——PSP用A·RPG游戏《核心危机 最终幻想VII（CRISIS CORE FINAL FANTASY VII）》终于揭开了神秘的面纱。

Square Enix公司的E3展官方网站公开了《核心危机 最终幻想VII》的两张游戏画面，这是该作首次公开游戏画面，其效果可以说是十分惊人。

Konami 新闻发布会

Konami公司的E3新闻发布会于美国当地时间5月9日下午4点26分，北京时间5月10日早7点30分在美国洛杉矶市会展中心召开。几乎所有人都清楚，本次发布会的重点应该是《MGS4》，尽管在之前的索尼E3发布会上就已经公开了一段影像，但大多数人都不相信Konami会这么快就把本次E3的重头游戏拿出来展示，因此外界普遍相信Konami应该会在自己的发布会上公开更多的《MGS4》的相关情报。



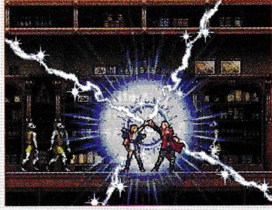
《寂静岭 原罪》

接着出现的是不久前公开的PSP版《寂静岭 原罪》的宣传影像，不时闪现的恐怖怪物，破碎的镜子、肮脏的走廊，画面似乎又把我们带回到那个令人不寒而栗的恐怖时代，根据游戏的画面来看，本作回归到了系列最初的风格，这与游戏的副标题“原罪”也相吻合。

《恶魔城 废墟肖像》

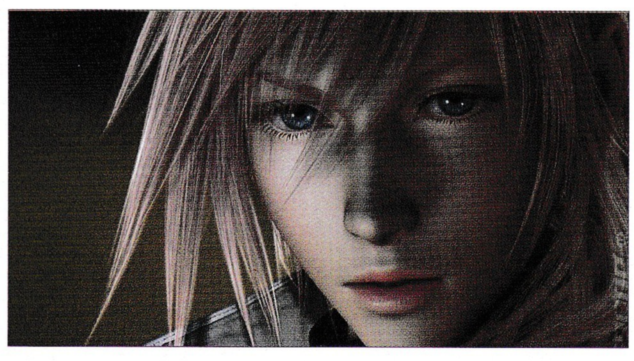
Konami公司的另外一位知名游戏制作人五十岚孝司为与会者介绍了《恶魔城》系列的最新作，即将登陆任天堂NDS的《恶魔城 废墟肖像》。五十岚孝司表示，他和他的制作小组都希望能在本作有所突破，他透露本作将改变历代游戏大部分时间都是在城堡中进行的这个传统，进而将游戏的场景扩展到更广的空间里。

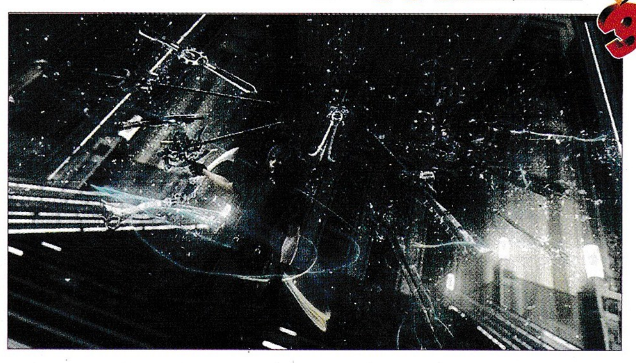






在《恶魔城 废墟肖像》公布的游戏影像里，确实有许多场景是在城堡以外，其中包括沙漠、城镇和乡村。而且游戏也一改以往主人公独来独往的惯例，男女两位主人公可以一起行动并配合作战，但目前还不清楚这是否需要满足什么特殊条件。





Square Enix在发布会上正式公布了《最终幻想 XIII》的重要情报，大屏幕上出现了手持剑与枪的《Final Fantasy XIII》的女主人公，而她的外貌特征似乎与《Final Fantasy X》的尤娜有几分相似，整个影像充斥着激烈的打斗场面，这让我们一时很难把它同我们所熟知的《最终幻想》联系起来。再加上背景中出现的充满高科技特色的未来风格的世界，实在是很难预料次世代的《最终幻想 XIII》将会展现给玩家一幅怎样的绚丽画卷呢？

与《最终幻想 X Ⅲ》同时公布的还有一款动作冒险风格的《最终幻想 Versus XIII》以及手机版本的《最终幻想 Agito XIII》。其中，动作版的《FF X Ⅲ》将由《王国之心》系列游戏的开发小组负责制作，CG动画部分则由《FF7 再临之子》的制作小组负责。

《最终幻想Ⅻ》刚刚在日本上市不久，而游戏的美版还未发售，Square Enix在这个时候突然公布了《最终幻想 X Ⅲ》，这样的举动从很大程度上表明了Square Enix坚决支持索尼PS3的立场，然而Square Enix将如何把幻想的奇迹延续下去，这款拥有影响一台主机命运的神奇RPG在次世代又将创造怎样的神话，让我们拭目以待。

levelup 网友评论

评论 1 FF13是很重量的游戏，但还不知道要等几年呢！！到时候PS3销量不可观，还不知道出在哪呢。又不是首发。SE已经为WII发表首发的DQ作品了，虽说不是正统，但是大家应该都知道SE很少首发的作风来看，大家也可预见SE今后方针的改变吧。毕竟以PS2的的普及量FF12在日本卖不过动物之森是事实，SE会不心痛？想当年DQ8的370W套让SE一年都彪红啊！所以很可能以SE为头第三方软件商不敢说完全倒向老任，但至少会放出很大的工作重心的 (by 木木)

《最终幻想 III》

FC版《最终幻想Ⅲ》于1990年4月发售，是《最终幻想》首款突破百万销量的作品，也是唯一一款从未被移植过的早期《最终幻想》作品。作为这款经典RPG的移植作品，NDS版《最终幻想Ⅲ》将会通过全3D的游戏画面来重新塑造《最终幻想Ⅲ》世界，并且将会在故事、系统等方面进行大幅的改良和追加。

本作的制作团队中云集了多名新、老《最终幻想》作品制作人员，其中《最终幻想 XI》的制作人、参与过《最终幻想Ⅰ~Ⅲ》《圣剑传说2～3》开发的田中弘道担任本作的游戏总监；本作的人设则由《最终幻想Ⅻ》、《最终幻想 战略版》以及《漂泊的故事》的人物设计师吉田明彦担任；而一直以来为《最终幻想》系列作曲的植松伸夫将担任本作的音乐监修。





本作不仅在游戏画面方面有着大幅提高，而且还将利用NDS触摸屏来进行操作，游戏中的移动、对话、买卖道具都可以使用触摸笔来完成。目前上屏幕将会如何利用还不得而知，预计是用来显示地图或其他游戏情报，而本作还将对应任天堂Wi－Fi通信。

《潜龙谍影 PORTABLE OPS》

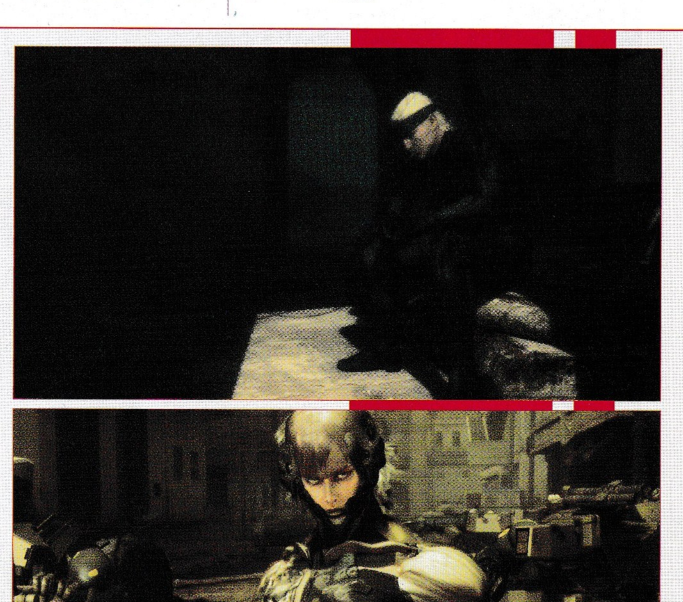
为什么BIG BOSS要组织FOXHOUND？为什么BIG BOSS建立OUTER HAVEN？为什么BIG BOSS把曾经拯救过一次的世界再次陷入到恐怖？ 很多MGS玩家都想了解的，《潜龙谍影3 食蛇者》和初代《潜龙谍影》之间发生的故事，而《潜龙谍影 PORTABLE OPS》将会为你把这段不为人知的神秘历史详细道来。





《MGS4》

发布会的最后，果然如我们之前所猜测的一样，Konami保留了一段《MGS4》的影像没有放出，这段影像应该是之前索尼发布会提供影像的补充或是延续。从公开的画面来看，这段影像应该是即时演算的画面，但其素质之高已经可以达到CG的水准。但在影像的最后，Snake把枪口对准了自己，这与索尼发布会上公布的部分完全相同，但这一切的原因究竟是什么？战争为什么会变成屠杀？控制战争的幕后黑手是谁？Snake又为什么要终结自己的生命，或者用Snake自己的话说就是要“彻底消灭自己的遗传基因在这个世界上的存在”，还没等观众们弄明白，影像就结束了，而Konami的E3新闻发布会也就在《潜龙谍影4》的无尽的悬念中划上了句号。

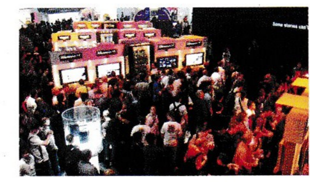


E3 06’展会现场直击 第一时间体验E3的魅力

2006年E3游戏展于洛杉矶当地时间5月10日上午8点半，北京时间5月11日零点半正式召开，levelup.cn特派记者也在第一时间抵达展会现场并开始了本次E3的展会部分的正式报道。下面就让我们一起去体验一下这一年一度的游戏业盛会的火热与激情吧！

SCE展区 PS3游戏试玩成为全场焦点！

美国当地时间5月10日到12日期间，全球最具影响力的游戏业展会E3游戏展在洛杉矶会展中心正式召开。西展厅入口上部和展会中张贴了大量海报，其中要数SCE所打出的"PLAY BEYOND"标语最为引人注目，它也从另一个角度暗示：PS3的冲击波即将到来。



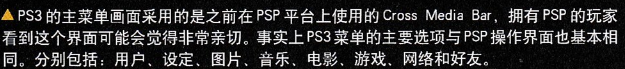
▲SCE展台，特别是PS3主机试玩区一直是热闹非凡。



▲SCE展区位于整个展区的中间，因此被设计成从任何一个方向都可以进入的形式。并在展区四周都设置了PS3游戏试玩。



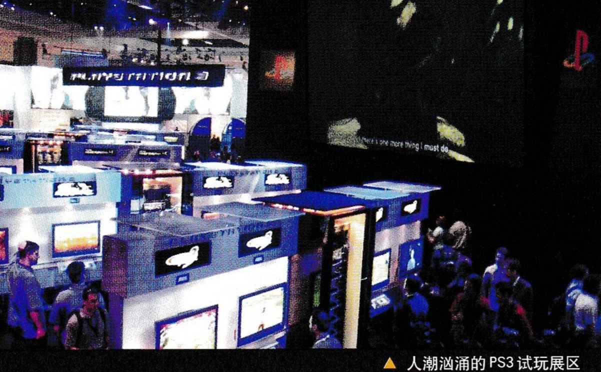
▲PS3主机和手柄是整个展台的焦点。



▲PS3的主菜单画面采用的是之前在PSP平台上使用的Cross Media Bar，拥有PSP的玩家看到这个界面可能会觉得非常亲切。事实上PS3菜单的主要选项与PSP操作界面也基本相同。分别包括：用户、设定、图片、音乐、电影、游戏、网络和好友。



▲所有的PS3主机都通过网络与其他地区的游戏厂商相连接，而游戏开发厂商也可以每天为远在洛杉矶E3会场的PS3主机进行游戏试玩更新。

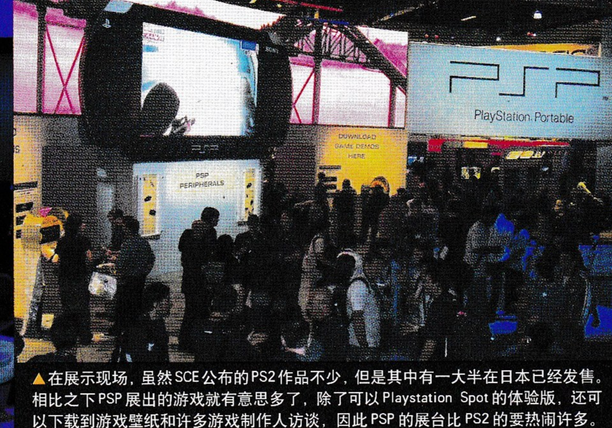


▲ 人潮汹涌的PS3试玩展区

PSP比PS2更受关注！



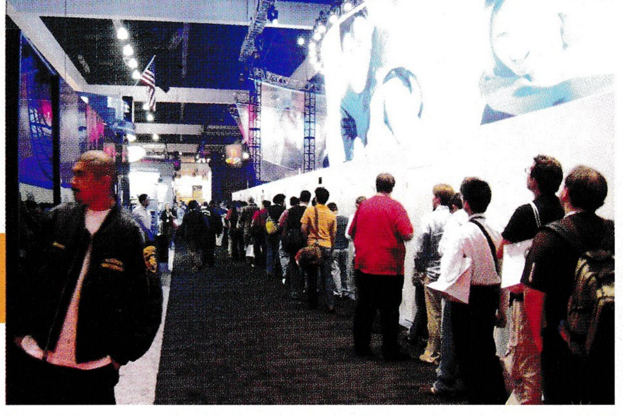
▲PSP的试玩台被设计的各具特色，别具一格。



▲在展示现场，虽然SCE公布的PS2作品不少，但是其中有一大半在日本已经发售。相比之下PSP展出的游戏就有意思多了，除了可以Playstation Spot的体验版，还可以下载到游戏壁纸和许多游戏制作人访谈，因此PSP的展台比PS2的要热闹许多。

任天堂展区 人满为患的Wii游戏试玩

E3 2006游戏展的任天堂的展区，从早上开始就吸引了大量的与会者。尤其是提供了27个试玩台Wii展区，从早上开始一直排着长队。即便是好不容易排队进入Wii的试玩区，可里面却聚集了比场外更多的玩家，可谓是人山人海。



▲展区里虽然放置了将近100台的试玩机，但还是供不应求，其中又以《塞尔达传说：含光公主》的试玩台最有人气，如果想试玩的话必须排上一个小时的队。



▲马里奥大叔在这里为大家维持秩序。



▲NDS的试玩台前同样人流不断。

与Wii的第一次亲密接触



▲Wii将要带来一场怎样的革命，我们拭目以待。

▲Wii的经典型手柄，专为崇尚经典的你而设计。

▲用这个玩FPS游戏绝对帅呆了！

▲"双截棍"型手柄不知能否象双截棍那样使用

微软展区

多姿多彩的次世代游戏派对

与去年E3大部分的出展作品都是Xbox游戏不同的是，今年微软的重心已经完全转向了Xbox 360。我们可以深切地感觉到微软想乘其它次世代主机还未发售的空隙，一口气拉开与索尼和任天堂差距的决心和信心。



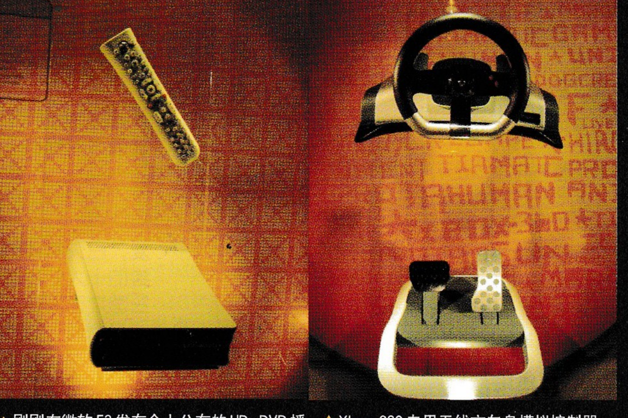
▲以绿色为主色调的微软展区充满了科幻般的神秘色彩，反映了Xbox 360代表未来的前卫理念。



▲在出展的所有试玩台中，除去15个PC游戏试玩台以外，共26个Xbox 360游戏试玩台和12个Xbox试玩台。



▲在微软的展区中聚集了大量的记者，北美地区Xbox 360玩家层的基数之多由此便可见一斑。



▲刚刚在微软E3发布会上公布的HD-DVD播放器。

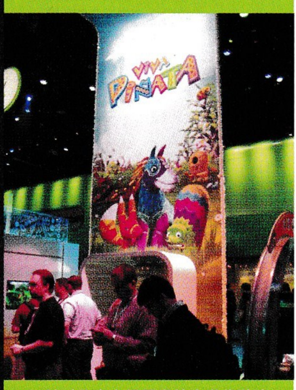
▲Xbox 360专用无线方向盘模拟控制器。



▲微软的试玩台设计的十分舒适，恐怕坐下就不愿意再起来了。



▲众多高素质次世代游戏的加盟也使得Xbox 360的软件阵容日益壮大。



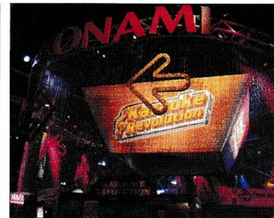
▲针对儿童市场开发的次世代游戏《Viva Pinata》



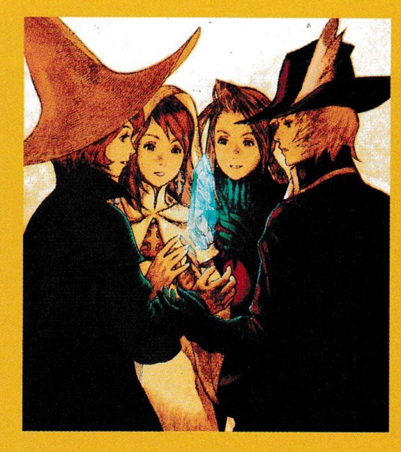


01 PRECIOUS PLACE（《王牌机师 异世纪传说2》Ending）
02 Sky（《炙热之魂》主题曲）
03 幸せのいろ（《我的女神2 缤纷之翼》Opening）
04 Wanted Person Battle（《重装机兵 沙尘之锁》BGM）
05 Driving to New Fork（《重装机兵 沙尘之锁》BGM）
06 Theme of Love（《重装机兵 沙尘之锁》BGM）
07 Angel（欧美流行推荐）
08 粉雪（日韩流行推荐）
09 Growing of my heart（网友点播）
10 Journey（网友点播）
11 你肩膀上有蜻蜓吗？（佳文选读）
12 动画对白赏析（《蜂蜜与四叶草》）
13 《鸟之诗》钢琴版









COVER STAFF

封面：FFⅢ　Copyright Square Enix CO.,LTD.

Level 5

2006.5B



策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组
电话/传真：0931-4863066
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010

CONTENTS
目录

levelup.cn E3 现场直击 1
SONY 新闻发布会 2
任天堂新闻发布会 5
微软新闻发布会 8
SQUARE ENIX 新闻发布会 10
KONAMI 新闻发布会 10

新闻 15
风速报道 15
业界传闻 17

Game Express 18
PS3 山脊赛车 7 18
NDS 最终幻想 Ⅲ 19
PS2 战神 Ⅱ 20
PS2 超级机器人大战 原创世纪合集 21
PS2 超 龙珠 Z 22
PS2 恐怖惊魂夜 3 三日月岛事件的真相 23
PS2 勇敢的故事 渡的冒险 24
PSP 勇敢的故事 新的旅行者 25
NDS 勇敢的故事 25

Up Guide 26
新超级马里奥兄弟 26

全民大图鉴 27

美优馆 28
桐村萌绘 28

游话好好说 32
世界足球 胜利十一人 10 / 格斗之王 最强冲击 2 / 九十九夜 / 新 超级马里奥兄弟 / 火影忍者 最强忍者大结集 4DS 32
游戏裁判所 —WE10 为什么没有中国队！ 33

私房话 34
爱情与前程的十字路口 34

Web Show 36
爱，已欠费停机 36
狼的十大处世哲学 36
三国之无间道 37
迷失蔚蓝 38
这样的网名斑竹不会封? 39

动漫游 40
动漫速递 40
妙文 · 八卦死神，谜题重重 42
漫人 · 番薯小发 44
Cosplay 秀 · 死神来了 45

烈舞阿婆 46
Level 3 读者调查表中奖名单公布 / 全民水车赛特级战报 / 奇谈怪论——我是你的牙膏 / 幻梦涂鸦坊 / 论坛精彩帖导读 / 读者自留地

levelup 音乐台 48

声　明

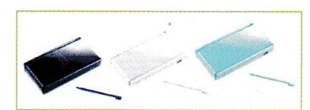
1. 《LEVELUP 游戏城寨》所有内容均由levelup.cn授权提供。
2. 稿件相关事宜请到levelup.cn的如下网址提交相关资料：http://www.levelup.cn/levelupbook
3. 《LEVELUP 游戏城寨》编辑组对以上条目拥有最终解释权。

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当，适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

风速报道

TEXT BY 风间仁

NDSL 美版售价 129.99 美元，6 月 11 日全面登陆北美地区！

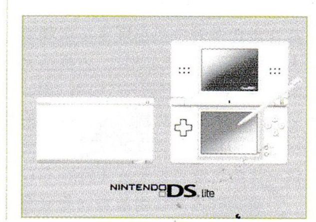


任天堂掌机 NDS–Lite 自今年 3 月初在日本发售以来，一直呈现出一幅空前热销的景象，这款NDS的迷你版掌机，以其小巧亮丽的造型赢得了玩家的广泛青睐，刚刚发售就被抢购一空。而由于日本地区 NDSL 的产量一直不足以满足本土市场的需求，使得大洋彼岸的美国玩家只好望眼欲穿地苦苦等待着NDSL能早日登陆北美地区。

最近，随着NDSL产量的不断增加，任天堂终于正式宣布将在今年的 6 月 11 日在北美地区全面发售 NDSL 主机。据悉，美版NDSL的售价为 129.99 美元，与目前的普通 NDS 的售价保持一致，而并非先前国外媒体所预测的149美元。但任天堂方面表示，首批在北美地区发售的 NDSL 将只提供“陶瓷白”这一种颜色可供选择。但任天堂官方表示将会在首批主机发售后尽快推出另外两款“海军蓝”和“冰蓝”色 NDSL。

早在 NDSL 美版发售日确定以前，玩家们就一直在猜测会有什么游戏与这款主机一同在北美上市，而预定在 5 月 15 日发售的《新超级马里奥兄弟》自然而然成了最有希望也最合适的游戏。然而根据目前的情况来看，很可能没有一款NDS游戏将与 NDSL 一起在北美地区发售，这不能不说是一种遗憾。但玩家们也不必灰心，因为在美版NDSL发售前一周，还有另外两款热门游戏将登陆 NDS 主机，他们分别是 THQ 公司由同名动画电影改编的《汽车总动员》和任天堂的一款《成人脑力锻炼》游戏。

此外，iQue神游公司也宣布，神游DS Lite也将在今年 6 月在中国大陆同步上市，而目前确定将会发售的神游DS Lite将有陶瓷白和冰蓝两种颜色可供选择，



levelup 网友评论

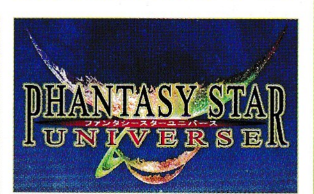
评论 1 这么一来希望可以使我们这的 NDSL 的价格赶快降下来，只要降到 1300 以下我就出手。(by 松山光)

评论 2 希望同美版价一样，神游要吸取IDS的教训啊。特别是软件价格应该控制在150——180元，这样玩家好接受。也会顶力支持（by 66 楼）

评论 3 希望神游的不光硬件要好，软件也多，当然价格要便宜，不然的国货很难支持 （by 流氓兔）

《梦幻之星 宇宙》PS2 版发售日确定！X360 版发售日依然不明！

经过两次延期的多平台在线 RPG 游戏《梦幻之星 宇宙》发售日终于确定。近日，在SEC公司的官方网站 playstation.com 的《梦幻之星 宇宙》的游戏信息栏中明确标明了 PS2版发售日为2006年8月31日，预计与 PS2 能够通过网络实现跨平台游戏的PC版也将会在同日发售，而使用独立的Xbox Live网络服务系统的 Xbox 360 版发售日还不得而知。



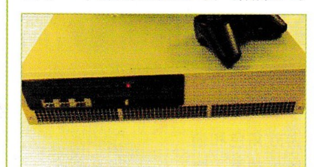
levelup 网友评论

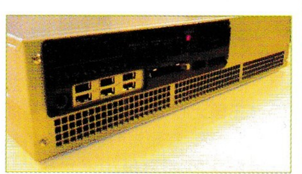
评论 1 呵呵，终于等到这款大作的发售日了，很期待啊！更希望在PC上也有好的表现，让更多人参与其中！（by 6 楼）

PS3 开发硬件真身亮相，亲眼见证 PS3 的最原始形态

随着E3游戏展的临近，次世代主机大战的序幕即将拉开，索尼也终于开始向越来越多的软件开发商提供PS3开发硬件设备，这也使得我们有机会得见它的真身。

这次提供PS3 开发硬件情报来自于一个游戏开发公司，据该公司接触过 PS3 开发硬件的人透露说，PS3的开发硬件体积庞大，而且运转起来躁声也很大。由于索尼对PS3的相关情报采取了相当严格的保密措施，因此能够亲眼见到PS3开发硬件的人应该说也是相当幸运的了。





levelup 网友评论

评论 1 这让我想了当年在玩《世嘉嘉嘉》里面见到的 DC 开发机一样，当时感觉就一个字——重！（by music.snake）

评论 2 开发机就是开发游戏用的，做那么好看有什么用？真正发售的外壳肯定会设计得很现代很时尚。(by 28楼)

评论 3 PS2 从 3 万型到 5 万型再到现在的7万型都更新了多少代了！应用新技术难道也有错？（by 18楼）

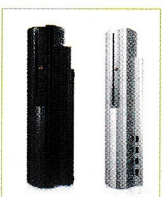
2006 年 PS3 预计产量达 600 万台，索尼可能因此损失 1000 亿日元！

索尼刚刚公布的 2005 年度财政报告指出，2005年度索尼财政利润总体上升了68个百分点，但同时预测公司下一个财年的收入可能会因为PS3发售初期的巨额支出而大幅下滑。

2005 年度索尼财政利润提高的主要原因要归功于索尼在投资方面的巨大收益以及 Bravia 系列液晶电视的热卖。而索尼掌机PSP 和 VAIO 系列笔记本电脑业绩的稳步上升也在很大程度上弥补了传统电视销售量的下降以及集团内部重组所带来的影响。

在2006财年方面，PS3的全球发售是索尼整个年度的重心所在，根据索尼公布的硬件生产计划显示，2006 财年PS3的产量将达到600万台。但同时，由于很可能无法平衡PS3发售初期的收支状况，索尼将面临大约 1000亿日元左右（约合8亿7千1百万美元）的巨额亏损。索尼公司高级副总裁 Takao Yuhara 表示：“我们可以通过降低CELL芯片造价和减少PS3主机组件等途径来降低PS3 的成本，但是由于PS3发售所带来的巨额开支是无论如何都难以避免的。”

业界的许多金融分析专家同样预测索尼在2006财年里会有利润下滑，他们估计索尼在这个财年的利润只有 1712 亿日元左右。但索尼方面公布的预测结果是，2006至2007 财年集团的整体利润会下降到 1000 亿日元左右，下降幅度达到48%。



LEVELUP 网友评论

评论 1 我真的不喜欢看到现在任何一家游戏硬件商再倒下了。本来选择余地就少了很多，如果再有厂商倒下，TV 游戏业就真的完蛋了。厂商对手倒下了，苦的是玩家！试想一下 天天让你吃米饭，而且只吃一种菜 你能习惯么？（by SEGA 最后的旗帜）

评论 2 PS3 的人气在这段时间已经慢慢回升，在我的心中始终渴望的是 PS3，因为他在次世代是最强的（by 35 楼 ）

首批蓝光光盘电影推迟发售，蓝光播放器可能无法按预期时间上市

索尼音像家庭娱乐公司刚刚对外界确认，首批蓝光格式的8部电影作品将推迟发售，具体的发售时间由原先公布的2006年5月23日顺延至6月20日。

索尼音像家庭娱乐公司总裁Benjamin Feingold表示，此次推迟发售的原因主要是应零售商和索尼的硬件合作伙伴的要求。负责蓝光播放器生产的三星电子公司希望蓝光电影的发售能够和播放器的发售日吻合，因为就目前的情况来看，首批蓝光播放器在今年6月25日以前可能无法正式发售。



此外，据Video Business Online报道，狮门公司在前不久也宣布将原定于5月23日发售的蓝光电影计划推迟到今年6月27日。

levelup 网友评论

评论1 BD如果被HD抢占了市场是非常危险的，而一旦BD受影响，那么它对PS3来说就很可能变成累赘。(by 14楼)

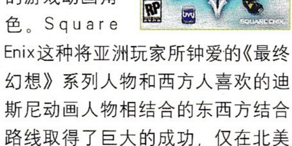
评论2 最主要的还是技术和价格的平衡点没有定好，说到底就是技术不纯熟，导致价格偏高而不敢这么早推出。如果是为了配合PS3的发售的话那我认为还是越早越好，让蓝光更早普及对PS3肯定是大有好处的。(by 第25楼)

《王国之心II》北美上市4周销量突破100万！东西方结合路线再创销售新高

根据Square Enix的统计报告显示，《王国之心II》自3月底在北美地区上市以来，在短短4周时间里销量已经突破了100万份。

事实上，《王国之心II》自开始销售的第一周就势头强劲，一周内卖出了60万份之多，是当月电视游戏销售冠军。而这款游戏在日本同样取得了巨大的成功，自去年12月发售以来到今年1月份为止共售出了110万份。

《王国之心》的第一部作品于2002年9月在PS2主机上首次亮相，游戏融合了众多Square经典游戏角色和迪斯尼动画人物在内的许多玩家们喜闻乐见的游戏动画角色。Square Enix这种将亚洲玩家所钟爱的《最终幻想》系列人物和西方人喜欢的迪斯尼动画人物相结合的东西方结合路线取得了巨大的成功，仅在北美地区就销售了260万份。



levelup 网友评论

评论1 原创剧情很好，就是DISNEY动画剧情改编得不怎么样，由于PS2机能不足而不能再现许多经典场景，给DISNEY角色配音的也改变了许多，实在是一大遗憾啊 (by 17楼)

评论2 能把DISNEY动画人物表现得栩栩如生这是《王国之心》给我的最大享受，唯一不爽的是二代加入了《加勒比海盗》里的人物弄得很不协调，期待三里加入PIXAR的作品。(第18楼)

X360全球出货突破320万台！北美市场功不可没！

前不久，微软刚刚公开了上个季度的财政收入状况，结果是在3个月的时间里集团整体利润大幅上升，但整个PC及家庭娱乐部门却严重亏损，这个消息让人不由得开始替Xbox 360的前景而担忧。

但在随后召开的业界分析人士会议上，微软副总裁彼德·摩尔公布了一个令人振奋的消息，Xbox 360自去年11月发售起，全球出货量已经突破了320万台。其中，北美市场仍然是Xbox 360表现最为突出的地区，出货量达到了180万台以上。彼德·摩尔之前曾公开宣称，微软计划在6月底以前将Xbox 360的出货数提高到500万台以上，根据目前Xbox 360的销售势头来看，微软无疑离这个目标又迈进了一步。



levelup 网友评论

评论1 怎么比我预期少那么多，而且只是出货量，那么销售量不是就更……不过似乎这个成绩还是不错的啊！(by 14楼)

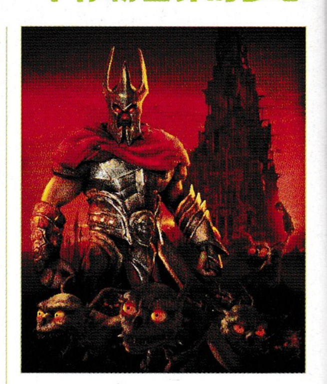
评论2 到今年的11月不知道能不能实现当初承诺的1000万台呢？不过还是要为X360作出的成绩感到欣慰。加油哥们，别忘了年底的行货问题啊！(by music.snake)

Codemasters公布次世代动作游戏《霸王》！圆你一个称霸世界的梦想

Codemasters公司(曾发售过《魔戒Online：安格玛之影》等游戏)近日宣布将推出一款全新的原创次世代动作冒险游戏《霸王(Overlord)》。据悉，游戏将由Triumph工作室负责开发，而该制作室曾经开发过大受好评的策略游戏《奇迹时代》系列，可谓经验丰富。

《霸王》是一款气势宏大的动作冒险游戏，游戏的背景是一个被严重歪曲了的充满神秘色彩的世界。玩家将扮演继承了恶魔血统刚刚从长眠中苏醒的神秘角色——霸王，而玩家的行动将决定霸王能否征服世界并最终成为主宰万物的真正霸主。玩家可以不择手段来达成目的，要取得最后的胜利，就要遵循一个原则：没有最坏，只有更坏！

说到《霸王》最具创意的地方，莫过于引入了"Minions"的概念，所谓的"Minions"其实是一种长相古怪生性顽皮的奇特生物，他们相信玩家所扮演的角色就是传说中霸王的重生，因此愿意用终身辅佐玩家，听凭玩家的调遣。而这种"Minions"在游戏中数量众多，玩家甚至可以指挥整个一个部落的"Minions"为自己作战，而他们也绝对忠实于玩家直至战死为止。



Codemasters公司宣布，《霸王》预定在2007年夏季推出，届时游戏将登陆微软Xbox 360和PC平台。

levelup 网友评论

评论1 欧美的游戏大多数因为不符和许多亚洲人的审美观而无法被亚洲人接受。(by 16楼)

评论2 这画面不错哦，虽然是欧美风格。这个制作公司以前也听说过，但好象不是很出名。(by 4楼)

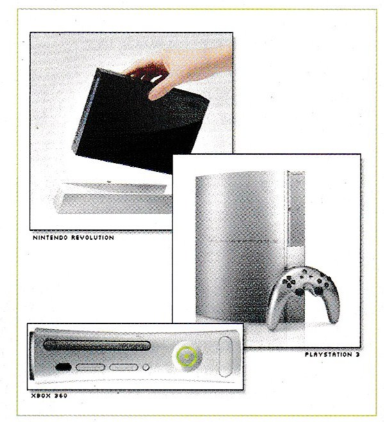
微软在次世代游戏主机竞争中占据优势，分析专家预测Xbox 360的市场占有率可能将超越索尼

据英国《金融时报》报道，微软在次世代游戏主机市场竞争中和两大对手索尼、任天堂相比，占据很大的优势。主要原因是PS3和Wii都计划在11月左右发售，因此微软的Xbox 360将获得1年的领先优势，而这一优势可能将是无法赶超的。

根据知名高级财政顾问兼专业分析公司MERRILL LYNCH(美林)在上周发表的分析报告显示："微软已经在次世代游戏机竞争中占据了优势，预计游戏机市场首位的SONY的市场占有率将会从现在的64%到2008年下降到33%，而微软则将从16%增加至47%"。

目前SONY的掌机PSP销量不断上涨，PS2也在美国把价格从149美元下降至129美元，使整体销量增加25%。任天堂也在掌机销售方面大大提高其销量。

游戏软件业界目前正处于向高解析度技术的转移期，由于开发成本的增加使得新产品的销量不会急速上涨。分析家们预测继05年美国游戏市场的销售额比前一年缩减12%之后，06年的游戏软件市场销售额仍将减少12%，达到41亿美元。不过，到了2008年的时候将会上涨至56亿美元，销售额将大幅地回升。



levelup 网友评论

评论1 SONY有点危险，但将来的10年内，SONY应该是不会输的，不过，哪天老盖发飙，把日系场商全收买了，那就……不过希望这天永远不要来临。(by 33楼)

评论2 索尼现在是四面楚歌，情况不容乐观啊，PSP方面有iPod和NDS夹击，家用机又有Wii和X360围剿，事实对索尼好象很残酷。(by 30楼)

《科林麦克雷拉力》2007年登陆PS3、Xbox 360！
体验尘土飞扬的拉力赛之路

Codemasters公司近来对媒体公开了《科林麦克雷拉力(Colin McRae Rally)》(以下简称《CMR》)系列最新作《科林麦克雷拉力'07(暂名)》的开发计划。据悉，游戏将在2007年登陆PS3和Xbox 360平台。

《CMR》系列游戏自前作起已经历经了两年的沉寂，但这也给了Codemasters公司充裕的时间来完善游戏的品质。游戏将采用传统的点对点拉力赛模式，其中将提供山地爬坡和越野穿越等各种丰富的比赛项目。游戏中的赛车也将以世界知名汽车厂商的真实车辆为原型制作，增加了游戏的真实感。

由于游戏目前尚处在开发阶段，因此没有公布更多的具体信息，但Codemasters官方表示，游戏将真实再现拉力赛崎岖不平的道路和颠簸起伏的赛道，而赛车呼啸行驶中尘土飞扬、泥巴飞溅的场面也将被最大程度的还原。总之，游戏将带给玩家真正身临拉力赛现场的逼真感受。




网友评论

评论1 期待！更加期待RBR的续作和WRC的续作！(by 5楼)

评论2 老实说画面的确很清楚，绝对不是用什么鬼特效来骗骗人，希望手感可以恢复到以前，不要延续PS2时代那种超级漂的手感了。(by 11楼)

2K Games公布《恶灵骑士》，
尼古拉斯·凯奇原形将在游戏中再现

2K Games公司近日公布将推出由即将上映的电影《恶灵骑士》改编的同名游戏。而电影的主演，好莱乌著名演员尼古拉斯·凯奇也将以原形在游戏中出现。

据悉，游戏将以电影和漫画为基础进行制作。游戏中玩家将扮演摩托车特技演员Johnny Blaze(尼古拉斯·凯奇主演)，为了能拯救所爱之人的生命而将自己的灵魂出卖给了恶魔，Blaze也因此获得了超人的力量。一到夜晚，Blaze就会变身成为拥有恶魔之力的恶灵摩托车手，在罪恶横行的都市行使替天行道的使命。

游戏将以第三人称视点为主，力图带给玩家一款以爽快的格斗和刺激的摩托车驾驶为主的动作冒险游戏。2K Games表示，游戏将在明年2月份左右登陆PS2、PSP和GBA平台。

levelup 网友评论

评论1 真真的好莱坞明星配真真的好游戏！这可能就是目前对于一款原创游戏取得成功的必要条件，像《鬼武者》就是个成功的例子。(by music.snake)

评论2 尼古拉斯·凯奇主演的电影都很好看的，因此强烈支持他的新电影和游戏。(by 17楼)

《星际争霸：幽灵》开发终止！
五年的漫长等待最终化为泡影

暴雪公司近日宣布，曾经令全球无数玩家所无限期待的3D动作游戏《星际争霸：幽灵》将终止开发。

起初暴雪公司是与美国Nihilistic SoftWare公司共同进行《星际争霸：幽灵》的开发，但由于很长一段时间内游戏的完成度依然很低，因此暴雪取消了Nihilistic SoftWare公司的开发权，此后，《星际争霸：幽灵》一直由SWINGING APES公司来开发。

然而，随着次世代主机的问世，暴雪公司于去年11月份宣布取消《星际争霸：幽灵》NGC版的开发，之后由于今年3月宣布由于公司要倾力制作Xbox 360、PS3平台游戏，因此《星际争霸：幽灵》的开发将无限期延期。

据悉，这次宣布开发彻底中止的原因主要是，《星际争霸：幽灵》自从发表以来已经有5年多的时间，但依然没有得到令人满意的结果，再加上次世代主机陆续登场，使得游戏界的主流机种已经发生了改变。

levelup 网友评论

评论1 都快五年了，想想也太遗憾了。就是再注重品质的公司也得讲诚信啊！不管事实如何，这样的做法好不厚道，很令玩家失望，很没有信用……算了，游戏还有很多，玩别的吧！(by 93楼)

任天堂NGC主机近期可能降价促销
EB Games随时做好降价准备

近日，根据来自EB Games(美国最大的连锁游戏零售商)的内部消息透露，任天堂在近期可能会进行NGC主机的降价促销活动。

据悉，EB Games已经向在全美的游戏连锁店发送了有关促销活动的宣传材料，这些宣传材料准备用于EB Games下一个销售时段(从5月3日到5月23日)的宣传活动，其中包括印有GameCube图标和"最新超值价格"标语的海报，这些信息无不暗示任天堂将在下个月举办促销活动。

关于这次降价的具体降价幅度等详细信息目前还不得而知，到现在为止全美的零售商依然在以99.99的售价销售NGC主机。但有消息说EB Games还为各个连锁店提供了空白的NGC主机售价标签，以备宣布降价后可以随机应变。



另外，在宣传材料中还附有一封说明信，信中要求各地的零售商随时做好准备，只等任天堂正式宣布降价。尽管目前任天堂方面对NGC降价事宜还没有任何官方的表态，但据业内人士透露，在前不久索尼宣布PS2降价之前，EB Games也曾经发出过类似的宣传材料。

levelup 网友评论

评论1 NGC是当年所有的游戏机中体积最小散热最好的游戏机，要说失败的根本原因就是第三方软件商的支持度不够高，才致使NGC的整体销量比不上其它两家硬件商，不过作为一个玩家来说GC还是一台经典的游戏机，这是毋须质疑的！(by music.snake)

评论2 GC或许是失败了，但是它上面的游戏从来没失败过，PS2成功了，但是它有几个游戏可以和GC上的游戏相抗衡呢？GC是经典，GC的游戏是经典，无论如何，一个玩家都不该遗忘它，它的身上也同样有着耀眼的光辉！(by 25楼)

PS3版《WE》目前正在开发中？
游戏制作人透露开发内情

英国的游戏专门志"PSW"上记载"《WE》系列"导演高冢新吾关于PS2版《Pro Evolution Soccer6》的访谈。而在访谈过程中高冢新吾透露了正在开发PS3版《WE》的事实。他表示，"网络联机"给《WE》带来了更多变化。他在网上看过无数个关于《WE》的玩家意见，其中有不少意见也在开发过程中尝试过，但目前并没有得到让玩家100%满足的结果。游戏的PS3版会给玩家带来比现在更好的结果。单机模式下的进化点是选手们丰富多彩的动作和游戏本身的速度提高。而且，PS3版中选手们的动作比现在更加丰富、真实。会成为史上最好的足球游戏。

levelup 网友评论

评论1 出在PS3上画面是不用担心的了，但WE的核心还是对比赛的忠实呈现和良好的操作性。希望次世代的WE能有实质性的进化。(by 一行)

《古墓丽影》今秋登陆任天堂主机
Wii版本可能同时发售？

Eidos Interactive公司近日公开宣布：《古墓丽影：传奇》预计将在今年秋天登陆任天堂主机平台。而令人匪夷所思的是，此次官方并没有公布这款游戏具体将会推出哪个版本，只是透露游戏的NDS和GBA版在剧情等细节方面将与游戏的家用机版保持一致。Eidos Interactive官方是否在暗示这款游戏有可能会登陆任天堂Wii平台呢？我们不得而知。

levelup 网友评论

评论1 不用说了，全平台的话Wii会死的很惨，Wii只能做其他机种没有的游戏。(by 7楼)

评论2 楼下的，等到游戏出来了大家在诋毁也不迟啊！瞎嚷嚷可不好。(by 12楼)

RIDGE RACER 7



随着PS3的发售时期公布，"《山脊赛车》系列"最新作《山脊赛车7》也逐渐揭开它的面纱。在前不久刚刚举行的E3展上已经公开了关于《山脊赛车7》的最新影像。

本期将介绍的是目前已公开的游戏画面以及制作人访谈。在接触游戏之前我们先在访谈中初步了解一下本作的基本概念以及新加入的要素。

TEXT BY XUN

山脊赛车7 リッジレーサー7	推荐玩家年龄	全
PS3 RAC	NBGI/日版/多人/未定	未定



◀本作的形象角色依然是"《山脊赛车》系列"熟悉的永濑丽子。



◀以每小时200公里的速度拐急湾的爽快感，这也是"《山脊赛车》系列"的一大魅力之一。

▶每一辆车最多有20万种自定义改装方式，所以在网络对战时基本上看不到完全一样的车型。

▶收录160以上比赛的主模式和时间挑战、单人模式也依然存在。

开发小组访谈



游戏总负责人 **寺本秀雄**（中央）
游戏总监 **小林贤也**（右）
音乐总监 **大久保博**（左）

——什么时候开始计划本作的开发？

寺本： Xbox360的《山脊赛车6》完成之后马上就开始了《山脊赛车7》的计划，最早从了解PS3主机性能的步骤开始。我们不断地跟SCE交流，正在掌握PS3的性能。据他们说PS3主机上寄托了他们的梦想，但光有主机是无法实现这个梦想，为了实现就必须要跟我们制作的游戏软件配合在一起。

小林： 比如说我们得知大概的PS3网络功能之后，就把我们想做的内容告诉给SCE，而并不是得到关于网络的详细情报公开之后按照PS3的网络功能来调整游戏。所以有时候SCE就按照我们的计划细调相关的内容。

大久保： 在制作PSP版《山脊赛车》的时候也跟SCE交流过，当时主要讨论了关于音源方面。SCE也答应为了我们的开发更加方便，调整了主机的音源。

——不愧是每一代都跟新登场的主机同日发售，连主机的硬件配置都能够改变。

小林： 对此我们也感到荣幸。这次我们的目标就是尽量用本作来向玩家展现PS3的性能。

寺本： 我们尽可能跟PS3同日发售《山脊赛车7》。用我们的技术让玩家体验PS3究竟是什么样的主机。

——在各位的眼里PS3究竟是怎样的一台主机？

寺本： 最令人瞩目的地方还是主机的性能，在PS3主机上可以实现电影院般的画质和音效，可以实现更华丽的演出效果。另外对应网络也是一个引人瞩目的功能。

——演出方面能不能说得再详细一点？

寺本： 操作角色时改变背景的远近，或切换音乐，这些都需要主机的演算能力。PS3在演算能力方面性能非常高，所以我们利用这些多余的演算能力在爽快度方面多下工夫。比如说漂移、氮气加速的时候做一些特殊的演出，使玩家在漂移或氮气加速的过程中会更加体会到本作的爽快度。

小林： 华丽的游戏画面也是一种演出感情的重要手段之一。在《山脊7》我们的目标就是给玩家提供史上最华丽的演出。

大久保： 音乐方面也一样。本作对应5.1环绕立体声，我认为这并不是给玩家准确提示声音位置的道具，而是给玩家带来震撼的手段之一。

——关于网络方面？

小林： 目前的目标就是和《山脊6》一样最多14人。相信有14人同时网络对战的话足以能享受其乐趣，所以并没有增加同时联机的人数。我们打算在游戏中加入，比输赢更有意思的一种对战方式。

寺本： 比如像"协力对战"一样的项目。希望在网上认识的不同国家的玩家能够成为"战友"，目前已经设想好在网络对战中增加乐趣的各种模式，敬请期待！

小林： 作为网络对战的一种乐趣，我们加入了自定义赛车的模式。因此在网络对战的过程中可以给网友展现只属于自己的赛车。

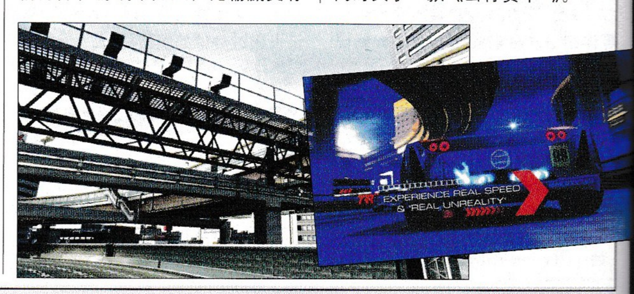
寺本： 保留《山脊赛车》的简单轻松的特征，这次提供的自定义模式也非常简单，对赛车的了解不深的玩家也能轻松改装自己的赛车。因为一串连复杂的步骤是不适合"《山脊赛车》系列"的风格。

——最后向玩家说一句

寺本： PS3和《山脊赛车7》保证给玩家带来一个惊喜，敬请期待。

大久保 向玩家提供次世代的音乐。

小林： 买PS3你绝不后悔，因为你同时买了一款《山脊赛车7》。



FINAL FANTASY III

ファイナルファンタジーIII

1990 旧 SQUARE 在 FC 平台上推出的 RPG《最终幻想 III（以下简称 FF III）》。作为系列首次采用转职系统和召唤魔法的 FF，得到了广大玩家的支持。而相隔了16年的时间终于要移植到NDS平台上。但是本作并不单单是简单的移植，除了大致的故事剧情相同之外，本作基本上以全新的形式来制作。那么下面就让我们对比一下原来 FC 版和即将登场的 NDS 版，了解一下都有哪些方面的变更。

最终幻想III ファイナルファンタジーIII	推荐玩家年龄	全
NDS RPG	Square Enix / 日版 / 1人 / 未定	发售日未定

TEXT BY XUN

四名角色性格各异，故事异彩纷呈！

FC 版《FF III》的剧情是从 4 名主人公为了测试自己的胆量，探索迷宫的地方开始。在迷宫的最深处他们发现了大水晶，靠近后他们成为了被水晶选中的光之战士。接受水晶之力量的 4 名勇者回到自己的家乡，向大家告别之后，为了封印暗黑力量展开漫长的冒险之路。

原来在 FC 版里面 4 个人并不存在各自的性格，就像一个人和3个分身一样，对话时都是队列最前面的角色来说话。而本次的NDS 版每一名角色都具有自己的个性。4个人当中有3名少年和1名少女，他们都存在自己冒险的理由。

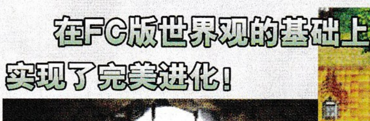
本次公开的其中一名角色叫做“鲁那斯”。是一名孤儿，被长老之一的托帕帕收养，在乌鲁村庄度过幼年时代。鲁那斯好奇心旺盛、想做就做，但有时常因为马虎而做错事，他是能够受到同伴信赖的天生的领导者。



FC版 红魔道士

FC版 战士

在FC版世界观的基础上，实现了完美进化！





◀▲NDS 版将会在 FC 版的基础上增加新的情节，通过“水晶”、“光之世界”、“暗之世界”、“浮游大陆”等关键词重新构筑《最终幻想 III》的世界观。

职业系统的大幅调整

战斗画面和地图画面一样改为全3D化，在保留快节奏的战斗画面的同时还实现了具有迫力的演出。从已公开的画面中能看到 BOSS 级怪物“海龙尼普特龙”、“火龙沙拉曼达”和“龙神巴哈姆特”。虽然战斗中的敌人全被3D化，但是在其中还能看得出 FC 版时的轮廓。此外“《FF》系列”的转职系统是从《FF III》开始引入的，FC 版的每一名角色的职业外形除了颜色以外完全相同，NDS 版当中同样的职业在不同的角色之间都有区别，并且每一个职业都进行了彻底的平衡性调整。





豪华的开发阵容

仔细看人物设定图的玩家应该发现，其实本作的角色设定是由负责《最终幻想XII》的吉田明彦来负责，此外曾经参与过初期的“《FF》系列”开发以及负责制作MMORPG《最终幻想XI》的田中弘道来负责本作的导演，还有“《FF》系列”的音乐之父，植松伸夫作为音乐监修参加本作的开发。自从FC版到如今从来都没有移植过其他任何机种的《FF III》，本作一定会给玩家带来感动。







大幅进化的游戏画面！



SCEA硬派动作游戏《战神》自去年推出以来，赢得了业界和玩家的广泛赞誉，正所谓名利双收一箭双雕者也。而游戏续作的推出也是不用动什么脑子就可以想出来的结果，继前不久索尼在GDC会议上正式公布《战神2》之后，现在官方又陆续公布了更多新情报。战无不胜的奎托斯这次将经历怎样的残酷战斗和冒险之旅，待我为各位读者大人慢慢道来。



战神II	God of War II	推荐 玩家年龄	未定
PS2 ACT	SCEA／美版／1人／售价未定	2007.2.	

成为神的男人

《战神2》的剧情将是第一部的延续，奎托斯在历经无数战斗后终于成为了真正意义上的神。但成为神的代价同样不是你我这样的凡夫俗子可以想象的，事实上战神的生活远不如一般的偶像明星那样风光，特别是对奎托斯这样住在希腊万神殿里的神来说就更是如此。读过希腊神话的人可能都知道，奥林匹亚众神的生活就好比"幸存者"挑战的最后阶段，每个人都琢磨着如何才能把对手踢出局，因此留下来的人将面临更加严酷的挑战。尽管这种状况没能让奎托斯体验到平静生活的乐趣，但却让玩家们有幸能再次体验火爆刺激的游戏快感。

气势磅礴的场景！


◀巨大无比的马车将把奎托斯带往何方呢？

战神重返战场！

在《战神2》中，奎托斯为了终结命运的轮回再次踏上了战斗的旅程。而这一次他的目标是要穿越陆地、海洋乃至天空并最终到达大地的尽头，战胜未知的恐惧。奎托斯试图改变的是任何人类或神都无法改变的——他自己的命运。要实现这样伟大的目标，一场恶战自然在所难免，事实上《战神2》中的战斗将比前作更加激烈、爽快，当然也更加血腥。奎托斯将拥有更丰富的技能使他能够上天入地下海，也将有更多可以致敌于死地的手段可以选择。



更加丰富的技能！


▲利用链刀的新技能可以到达许多本来难以接近的场所。

▲使用威力巨大的技能将敌人尽数吹飞，这种感觉实在是爽快！


▲面对凶猛的敌人，奎托斯将如何应战？


▶奎托斯再这么揪，恐怕这家伙仅有的一只眼睛也保不住了。

TEXT BY 六段音速

スーパーロボット大戦 OG ORIGINAL GENERATIONS

超人气S·RPG游戏“《超级机器人大战》系列”的最新作《超级机器人大战 原创世纪合集》（以下简称《机战OG》），在该系列游戏诞生15周年之际终于要与广大玩家见面了。本作一经公开，立刻在Levelup上引发了热烈的讨论，其深厚的群众基础由此可见一斑。以GBA版《机战OG1》和《机战OG2》为蓝本的本作在继承前作的基础上还增加了许多全新要素，相信绝对不会辜负广大FANS的热切期盼。现在官方又公布了一批即将在本作中参战的新角色和新机体，下面就让我们一起来先睹为快，TARGET LOCK——GO！

超级机器人大战 原创世纪合级 スーパーロボット大戦 Original Generations	推荐玩家年龄	未定
PS2 S·RPG	Banpresto/日版/1人/售价未定	2006.发售预定

《超级机器人大战R》参战！

劳尔

初登场：超级机器人大战R

excellence的测试驾驶员，是个责任感强烈且不拘小节的热血硬汉。父亲是时流引擎的开发者，几年前与双胞胎妹妹一起为了成为excellence的驾驶员而开始接受训练。然而为了能够维持时流引擎开发而不得不从军队那里接受资金援助，并把时流引擎装载在excellence上以提升其有效性。

Excellence · striker

陆战型 EXF-02S

初登场：超级机器人大战R

通过更换部件来进行换装并因此大幅提升对复杂战场情况适应能力的泛用人型兵器“Excellence”的第一型号。该机体专门为地面战而设计，右腕装备了强力的反装甲武器，加上高速的地面移动能力，在近距离战斗方面有较大的优势。

Excellence · flier

空战型 EXF-02F

以空中战为主要目标的机体，换装了大型可动式喷射推进器，从而使机体具备了极高的机动性和回避能力。同时还装备了大功率光束来复枪，能量全满状态下的攻击力可是不容小觑的。

Excellence · Cosmo Driver

宇宙战型 EXF-02C

背部配备有大型双引擎推进器，在无重力的宇宙空间中可以发挥极高的机动性和运动性。此外，该机体还专门配备了长距离诱导型兵器，擅长远距离攻击目标。

◀火力全开状态下的威力十分惊人。

全新机体亮相！

新机体

ART-1

ART-1 · WING

全名为人型骑兵实验1型，是根据次世代R系列机体开发计划“RXR计划”制作而成的最新型人型机动兵器。本机结合了R-1和修克拜因MK-Ⅲ的设计资料，采用了可变形结构设计，可以变形为高机动型的ART飞行模式。虽然没有与R系列机体合体的结构设计，但其综合实力却远远凌驾于R-1之上。驾驶员是R-1的机师伊达 隆圣。

XRAM-006VC Siegerlion

以最初的gerlion为基础，由雷欧娜的恋人真宫寺 佑倾注全部爱意改造强化而成的新机体。搭载了包括泰斯拉引擎在内的许多先进技术的Siegerlion拥有极为优秀的战斗和机动性，而且还装备了T-LINK系统。驾驶员是在《超级英雄作战》中初次登场的雷欧娜。

DGG-XAM2 黑马·龙卷 AU β ENSEITER

初登场：第2次超级机器人大战α

由DC开发的大型机动人型兵器，详细背景十分神秘。装备有两只长枪身大功率光束加农炮，拥有极强的射击能力。脚部安装了Ferse. Rad装置，擅长地面高速移动作战。

更多原创角色陆续登场！

新机体

RTX-011L 修克拜因MK-Ⅲ

初登场：超级机器人大战α

以修克拜因MK-Ⅱ为基础，结合“SRX计划”的技术以及EOT（外星超文明技术）技术全面改造而成的机体。以小型、高性能化的SRX为设计理念，因此在部件规格乃至动力源等许多方面都与R系列机体保持一致。另外，本机还加装了T-LINK系统（念动力感知增幅装置）和改良后的重力控制系统，拥有相当出色的战斗能力。驾驶员为冰川 凉斗。

◀大魄力的修克拜因MK-Ⅲ光束来复枪射击特写。

TEXT BY XUN

超龙珠Z

スーパードラゴンボールZ

推荐玩家年龄 全

PS2 FTG NBGI/日版/1-2人/7140日元 2006.6.29

目前在日本街机厅上大受好评的对战格斗游戏《超龙珠Z》，将在6月29日移植到PS2平台上。除了完美移植街机版的情况下还加入了各种追加要素。本刊将介绍了游戏基本系统以及各种登场角色。此外本作是由曾经参与过Capcom的人气格斗游戏《街霸II》的船水纪孝来负责开发，游戏中的必杀指令非常类似于《街霸II》的输入方法。

战斗系统其一 忠实再现了原作气氛的游戏系统

原作《龙珠Z》中各个角色都会使用可以飞空的舞空术、华丽的气功波等必杀技。给全世界的广大读者带来非常深刻的印象。而本作中基本上完美地再现了原作中的华丽战斗。以广大的3D空间为舞台，可以自由自在地飞翔，华丽并激烈的战斗足以给玩家带来原作般的感动。


▶舞空术等特殊行动需要积攒画面下方的必杀槽。

◀可以躲在岩石、墙壁等地形后面，也可以用必杀攻击将它破坏。

战斗系统其二 操作感非常好，并且容易上手

角色操作使用十字键和弱、强攻击、防御、跳跃的4个按键。必杀技的发动方式和《街霸II》非常相似，不愧是船水纪孝负责开发的游戏。不管玩家是格斗游戏的初学者还是高手都能轻松地享受华丽的攻防格斗。





▲游戏中还存在华丽的空中连技，而且操作并不复杂，初学者也很容易上手。

战斗系统其三 利用技能来强化“Z战士”

玩家通过游戏可以获得经验值，通过经验值可以获得新的必杀技或能力上升等技能。但是每次习得技能的时候只能从几个固定的技能当中选择一个。所以同一个角色根据习得的技能，在战术方面也会千差万别。



全新的Z战士陆续登场！

本作除了街机版中的12名角色以外追加了3名新角色。此外还有新服装、新技能的追加，只有在PS2版存在的大幅强化的技能演出等各种新要素。另外据传闻除了这3名新角色以外还有更多的新角色，期待官方下次的公开情报吧！

比迪莉 近战型

才刚刚学会舞空术的菜鸟Z战士。由于气功波的威力不如其他角色，因此用连击数来压制对方。



◀不知能否跟塞亚人同等对抗呢？

孙悟饭（青年版） 打击格斗型

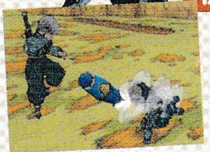


◀剑和格斗术的结合将悟饭变得更加强力！

装备了传说中的圣剑“Z剑”17岁悟饭。使用界王神流剑技和短笛真传的格斗术。

机械弗利萨 力量射击型

▲能力方面和普通的弗利萨相比稍有不同，成为机器人之后攻击力大幅强化。



在原作中登场不久就马上被打败，本作中以装备大型能量炮的情况下登场。

琪琪 技巧气功波型



使用芭蕉扇、如意棒等武器的特殊角色。虽然防御力低，但是较容易造成连击。



孙悟空 打击格斗型



悟空的攻防平衡性是所有角色当中最好的，在任何情况下都非常稳定。

贝吉塔 力量气功波型



是悟空永远的死对头。擅长连发气功波，在远距离的情况下才发挥真正实力。

短笛 投技型

利用伸长手臂的特征，可以从远处发动投技。另外气功波也相当有威力。

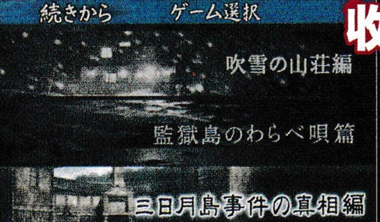


《恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相》，这就是本作的全称，如标题所示，作为系列的最新作也是最终作的本作，将为玩家带来整个三日月岛事件令人惊异的真相。在前作《恐怖惊魂夜2》的故事发生一年后，三日月岛再次迎来以前的访客。在这个岛上他们又会看到些什么？他们身边又会发生些什么？真相究竟是什么？新的系统，新的故事，将为你带来新的冲击。

かまいたちの夜×3 三日月島事件の真相

恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相	推荐玩家年龄	15
かまいたちの夜×3 三日月島事件の真相		
PS2 AVG SEGA／日版／1人／6090日元	2006.7.27	

TEXT BY AIDOWAZI

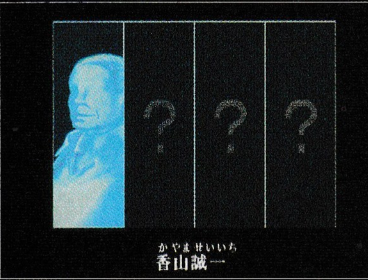


收录前两作主剧本？

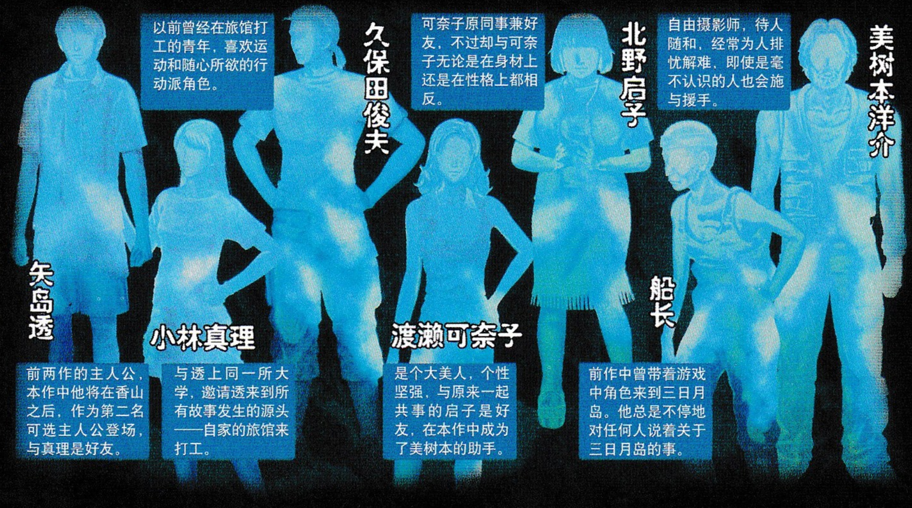
本作是作为系列前两作的完结篇登场的，因此，没有玩过前两作的人，也许会对本作有些抗拒。为此，本作特地在游戏中收录了前两作的主剧本，无论是玩过还是没有玩过前两作的玩家都能从中体验到前两作的乐趣。玩家可以在本作中一口气将全系列都通关，其中所得到的满足和感动，将会是通常的三倍。

多主角展开剧情？

本作并不只有一个主人公，系列第一次采用了在一个故事中以复数主人公的视点来发展剧情的新系统，其中，也不乏一些需要两个主人公才能解开的迷题。并且随着解迷方法的不同，犯人的目标和犯人犯罪的动机也可能会变得扑朔迷离。



▲香山诚一是游戏默认能够使用的第一位主角，从以他为中心展开的故事所引出来的下一位主角是……



序幕

每隔50年，一场大规模的暴风都会造访三日月岛一带，人们把暴风将临的那一晚称为镰鼬之夜。事情就发生在那镰鼬之夜杀人事件几个月之后……

香山为了得到某样“东西”而来到东京，美树本在一家咖啡店里等着他。在咖啡店中，香山从美树本那儿得知，可奈子已经成为了美树本的助手，她拿着那样“东西”，很快也会赶来咖啡店。那样“东西”是指及几个月前在三日月岛拍摄的关于三日月馆的照片，回来之后，美树本一直保留着。可奈子很快就赶到了，“这些照片，你打算怎么办？”可奈子担心地问道。“我想修复三日月馆，用这些照片当作死去人们的祭奠，这也是，我能为死去的人们所做的唯一的事了。”香山略带悲伤地说。

第二年，夏。

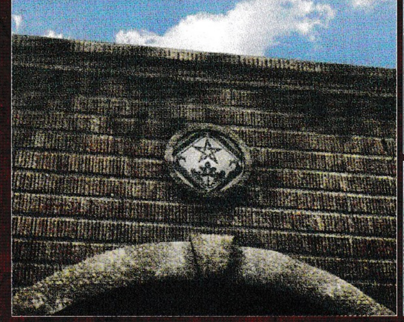
俊夫收到了好友透打来的电话。

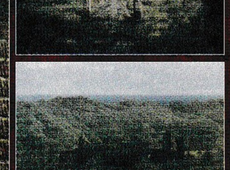
“香山君好象已经修复了三日月馆哦，他打算祭奠死去的大家，你去不去？”

俊夫并不想去，但透的话却勾起了俊夫心中的涟漪，“我明白了，去。”几乎是条件反射般，俊夫脱口而出。

“俊夫也会去。”透挂断了电话，告诉了正在厨房里忙着的真理。真理在三日月岛的事件后继承了家里的旅馆，讽刺的是，那件让真理再也不想记起的事却让旅馆变得相当有名，经营状况也越来越好。而透，则是在大学放假之际作为临时打工仔来到这儿帮忙的。

早饭后，透为了搬运红酒而来到地下室，却在这里捡到了一个让他意想不到的东西——一把钥匙。仔细看看，钥匙上居然刻着三日月馆建造者岸猿家的纹章……





启子正在自己房间里网上聊天，突然，手机铃声响了起来。

“是我，谁啊？”

“啊，是启子吗？是我，香山啊……”香山把事情的原委又说了一遍，当听到可奈子与美树本也会去时，启子也答应了。

挂断电话的香山站在已经修复完毕的三日月馆下，船长还在喋喋不休地说着关于三日月馆里埋藏有宝藏和被诅咒了的传言，对于宝藏，香山并不在意，毕竟重修三日月馆的时候香山连一颗金砂也没找到，不过，诅咒的传言却在香山的心里留下了一个挥之不去的阴影……

故事由此开始。

以前从三日月馆惨剧逃脱的人们，再次回到了这里。是为了祭奠？为了探明事件的真相？还是为了自身？在这些纷乱的思绪中，新的事件又开始发生了。







勇敢的故事 新的旅行者

TEXT BY XUN

勇敢的故事 新的旅行者		推荐玩家年龄	未定
ブレイブストーリー 新たなる旅行者			
PSP RPG	SCEJ／日版／1人／未定		2006.夏

为了改变自己的命运，前往幻界的少年

"《勇敢的故事》系列"游戏是基于直木奖作家·宫部美雪先生(45岁)于2003年发表的同名小说改编而来，今年夏季将公开的动画《勇敢的故事》，决定在PS2、PSP、NDS平台上分别推出不同类型的《勇敢的故事》。其中PS2版的世界观和故事内容和原作是完全相同的。主人公是渡，来到幻界寻找给自己许愿的宝玉。而PSP版和NDS版虽然和原作是一样的世界观，但故事内容是完全原创的。渡虽然登场，但是作为一名同伴的身份出现在游戏中。能够从渡以外的人物角度上了解本作的世界观。

原作剧情

主人公是一个普普通通的小学5年级学生渡。有一天他面对父母离婚这样的残酷现实。但他始终无法接受这残酷的现实，此时他的同年级同学充告诉他，有个神秘的门可以通往幻界，在幻界里收集5个宝玉之后到女神所在地，命运之塔就可以许下任何愿望。于是渡决定前往幻界，改变自己的命运。幻界是以人的幻想所构成的幻想世界，在这里会出现蜥蜴人、猫人等现世中不存在的种族。在这里渡作为一名勇者、作为一个人，坚强地成长下去。



原创角色

主人公为了拯救得重病的青梅竹马，来到了幻界。在幻界里他遇到猫人族尤诺，并与她共同冒险。此外在游戏中还会登场原作中的主人公渡和与渡一起行动的猫人族弥娜。

原作中的登场人物和完全原创的角色在游戏中相会



渡

弥娜

《勇敢的故事》原作中登场的主人公渡和弥娜。在原创故事中的本作中依然登场，但并不是以主人公的身份登场。但是与主人公冒险的目的非常相似，同样是为了达成自己的愿望在幻界冒险。在游戏中主人公和渡是怎样相会的呢？

采用独特的战斗系统！

战斗系统当中的三个关键词"勇气"、"成长"、"与同伴之间的结伴"。蓄"勇气的力量"来发动必杀攻击，随着装入宝玉，武器会不断成长，与同伴之间可以发动协力攻击"绊技"等本作的战斗系统非常独特。同时还采用攻击时画面中挑出漫画风格的文字，即使关闭声音也可以看文字来感触游戏中的声音。

积蓄"勇气的力量"来发动必杀攻击！



◀攻击或者防御的时候都能积蓄"勇气的力量"，蓄满之后就可以发动必杀攻击。

漫画风格的演出会使战斗更加华丽！



▶ 主人公进行攻击的瞬间，画面中会挑出漫画风格的文字。

利用余力来追加攻击
Extra Attack

◀如果对剩余HP不多的敌人进行强力攻击的话，之后可以利用余力同时对其它的敌人进行攻击。利用这个方法可以在一次行动当中攻击两个或者两个以上不同的敌人，给游戏带来新的战略性。

发挥角色的个性
特技



▶每一名角色都有自己独有的特技。除了攻击性特技以外还有回复、防御等有用的技能。因此根据选择的同伴，战略性也将有很大的变化。

与同伴协力攻击
绊技



◀随着与同伴之间的友好度"绊值"，还可以使用强力的合体攻击在战斗中与同伴一起行动，绊值会不断提升。另外根据不同的角色，习得的绊技也不同。



勇敢的故事

渡的冒险

勇敢的故事 渡的冒险 ブレイブストーリー ワタルの冒険	推荐 玩家年龄	未定
PS2 A.AVG SCEJ/日版/1人/未定	2006.夏	

本作是完美再现剧场版的A·AVG游戏。父亲突然离开瓦塔尔，母亲又不明原因地企图自杀。在这种恶劣的情况下，11岁的瓦塔尔为了改变命运走进了幽灵屋中可以改变命运的大门。而在那等他的是剑与魔法的幻想世界……。

在剑与魔法的幻想世界中，瓦塔尔是每隔千年便会出现一次的"旅行者"，刚到幻界的瓦塔尔是一名评价只有35分"初级勇者"。为了获得5个宝玉，前往女神的所在地"命运之塔"，瓦塔尔与在路上遇到的弥娜（ミーナ）等同伴，一起攻破各种艰难的困境逐渐成长。



勇者之剑＋宝玉 来强化角色！

◀渡拥有的勇者之剑当中可以装入在幻界中得到的宝玉。随着装入的宝玉，勇者之剑会发挥出各种不同的效果。

发动必杀技 来击败BOSS！

▶如果在勇者之剑上装入宝玉的话可以发动必杀技。比如装入红色宝玉的话可以发动地属性必杀技"グランドクエイク"。

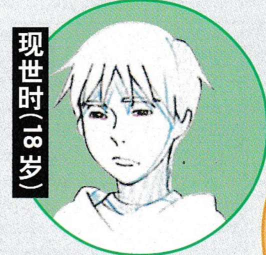
ブレイブストーリー

BRAVE STORY

勇敢的故事 ブレイブストーリー	推荐 玩家年龄	未定
NDS AVG NBGI/日版/1人/5040日元	2006.7.6	

为了找回失去的记忆 前往神秘的世界

主人公

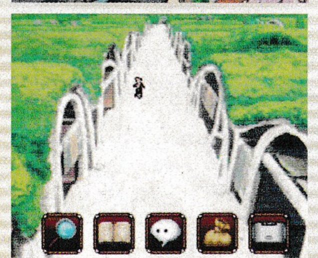




母亲去世后，开始发现自己得了失意症。为了查明原因，决定前往幻界。在现世中18岁的主人公，到了幻界就变成13岁的少年。



▲在幻界里发现猫族的少女，弥娜。



▲利用触摸笔点击触摸屏，选择要前往的地点，点击后主人公就会移动到点击的位置。而上画面会显示该地点的CG画面。



▲有时候还会跟长相很特殊的角色一起行动。

渡

由于接受不了父母的离婚，为了想改变现世中的事实，来到了幻界。在幻界中他是11岁的少年。



▲渡是一名非常活泼的男孩子。在游戏中总是充满活力。



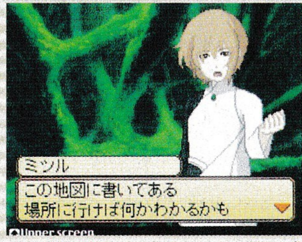
根据选择的搭档，剧情也将产生变化

随着剧情发展，主人公会从渡和充两人当中选择一名作为自己的搭档。这两名角色在游戏中都是非常可靠的好伙伴，但需要注意的是根据选择的搭档，故事剧情会产生很大的变化。



充

在现世中妹妹被自己的父亲杀害。为了把死去的妹妹复活，来到了幻界。和渡一样幻界里的年龄是11岁。



▲和渡相比整体的风格比较温和，感觉更成熟一些。



TEXT BY UP TEAM/BOBXU

新超级马里奥兄弟
New Super Mario Bros
推荐玩家年龄 全
NDS ACT Nintendo/美版/1-2人/39.99美元 2006.5.15

系统操作

十字键：移动
B，A：跳
Y，X：快跑，发射火球。
靠近墙壁可以踢墙跳。
跳起后按方向键↓为大坐，可以破坏脚下的砖头，并且攻击力是跳踩的2倍。
按住Y快跑后，可以实现类似《MARIO64》的3连跳，也就是一次比一次跳的高。
踩下乌龟后，一直按着Y可以把龟壳拿在手里，放掉Y的话是把龟壳扔出去。
在有斜坡的地方按方向键↓可以滑行。
在踩到敌人的瞬间按B可以跳得更高。

蘑菇房子

地图隐藏道路开启一般都是进入蘑菇房子，不同颜色的蘑菇房子也对应不同的效果。
红蘑菇房：随机得到一个道具。
绿蘑菇房：顶问号得到绿蘑菇，最高可以拿到12个。
深红蘑菇房：得到一个巨大蘑菇。

道具

这次道具和以往的基本没有不同。但是只要在已经使用过该道具的情况下再吃到这个道具就可以储藏起来（比如说已经是大人状态的情况下再吃一个红蘑菇，该红蘑菇会保存），点击下屏的道具会自动跳出，以备危急的时候使用。

经典道具

红蘑菇 吃了变大。（可保存）
绿蘑菇 增加一条生命。
花 可以发射火球。（可保存）
无敌星星 一段时间内保持无敌状态。

新增道具

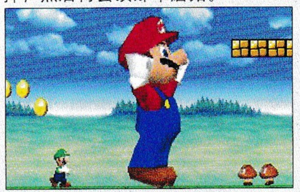
巨大蘑菇 变成巨大化马里奥，刀枪不入，单靠行走就可以破坏砖头和水管。一定时间后复原。破坏砖头和水管以及敌人的时候会积蓄能量（上方有显示），变回原形后根据积蓄的格数获得相应数量的绿蘑菇。注意，如果原先是有花的状态下吃到了巨大蘑菇，变回来后，花的状态会消失。

蓝蘑菇 变成迷你马里奥，可以进入一些特定的地方，虽然变小后踩不死敌人，但是跳跃力很高，并且下落速度很慢，还可以在水面上行走。

蓝龟壳 变成乌龟马里奥，加速跑一段距离会变龟壳，有攻击判定。

其他

关于接关点
在一个小关里面进行到一定程度的时候，会跳出一面小旗子。这就是接关点，如果你不幸挂了，可以从这里继续。顺便说下，一般在版面开始的或者接关点的时候都有一个蘑菇（比FC厚道多了），所以你可以先把道具用掉，然后再去顶那个蘑菇。







关于记录
记录方法有2种。
1. 用星星金币开启隐藏道路，但是星星金币每关只有3个，有些取得也是有难度，并且隐藏道路也是有限的，所以这种记录是非常时期才用的。
2. 打掉记录关或者大关过关。记录关就是地图上有城堡的关卡，关底要对付小库巴。
P.S. 2周目后就可以在大地图上按START来随时记录了。

最速流程

第一大关

上手关，基本都没有难度。

1-2 地下关，老玩家的话，看到这个场景一定会知道一个经典设定，那就是"往上走！"（就是在进入下关的下水道前，往上跳的话可以进入隐藏关）
1-记录关 水管是大炮，可以把MARIO发射出去。最后一个水管，最好在上面岩石全部合起来的时候进入，免得被压死。
BOSS 小库巴，傻傻的小家伙，只会跑来跑去，踩它一下它就缩回乌龟壳里，但是过会又会跑，踩3下搞定，或者用火球搞定。
1-BOSS BOSS是库巴，和FC版的《超级马里奥》的设定一样，踩它身后的开关，或者送它6个火球，它就下去了。

第二大关

沙漠关，这关开始有的时候会找不到路，这时候到周围多撞些砖头，会撞出开关的。

2－3 最后的高墙跳不过去，顶左边问号旁边的砖。
2－记录关 绳子按方向键↑是可以抓住的，小库巴的打法和前一关一样。
2－BOSS 小心大铁球，实在过不了就背版吧。本关有个分支。BOSS：沙虫，每次钻出沙地有规律，一般是先钻出沙地6节身体，并且会吐沙球攻击，你是攻击不到它的。然后是钻出沙地2节身体，由于马上会缩回，也打不到它，最后是钻出沙地4节身体，并且时间很长，用大坐伺候它吧。踩它3下它就挂了。本关有大关分支，如果在杀死它的情况下是迷你马里奥，会进入第4大关，否则就是进入第3大关。

第三大关

海滩场景。在3-2有个小分支，在碰到第一个移动蘑菇的时候会看见上面有分别是红黄绿3种颜色的水管，跳到绿色的水管可以进入隐藏版。并且隐藏版比正常关卡要好打很多，推荐。但是走隐藏关就不可以进记录关了，所以要注意下。

3－记录关 铅丝网可以爬，爬在上面按x是拍打，可以打掉对面的乌龟。BOSS还是那样的攻击方式。
3－BOSS 这关有大钉子，所以慢慢前进，时间是够的。BOSS：是一条大鲤鱼。攻击方式就是跳起来撞击马里奥，不过由于体积比较大，逃起来还是有点麻烦，并且它还会召唤小鲤鱼来攻击。同样踩3下搞定。

第五大关

雪地场景。在有雪地的路面，马里奥会跳不高，还有有冰的路面很滑。

5－记录关 这关的有大铁球，并且版面是自动往上的。所以，尽量不要贪心，只管回避铁球就可以了。但是由于铁球数目实在是多。需要背版。BOSS：这个傻家伙的攻击方式还真是一成不变啊。
5－3 一开始不要顶问号，直接前冲利用斜坡滑行并一直按住方向键下，就可以得到2条生命。
5－BOSS 路上有很多食人花，小心点。BOSS：一个巨大的食人花，攻击方式是飞起来（很难想象这个东西飞得起来），然后对着马里奥压下来。但是由于路面是冰，它一压下来就滑倒了，乘机用大坐坐它吧。踩3下完事。本关也有大关分支，选择方法同第二大关。

第六大关

山崖场景，有些悬崖马里奥上去是横过来走的，并且跳不高。但是可以按下挂在悬崖上。本关有时候会发现没有路前进的话，那就多钻钻水管或者凭空多顶几下吧。这里有2个记录关。

6－记录关1 都是巨大的钉子，所以要步步为营，最后要一口气连续往上跳。一但失败就是死路一条。BOSS：还是老样子虐待他吧。
6－记录关2 这里的道路都是传输带，所以移动比较困难，但是这是难不倒我们的马里奥的。BOSS：这小子终于换攻击方式了，它首先会来撞击马里奥，但是不可以去踩它，一踩它马上会变成龟壳。然后它会扔一个龟壳，按住Y，去踩那个龟壳，可以把龟壳拿在手里，然后对它扔过去。中了后它会摔到。然后踩吧。3次就可以了。不过我觉得实在是太麻烦了，推荐大家用火球，6个火球瞬间搞定。
6－BOSS 这里不要太急，因为移动平台的速度很慢要多等一会。BOSS：一个鼹鼠开的坦克。攻击方式：坦克发射炮弹，发射玩后它会用炸弹来扔你，再然后，是炮弹乱射。炮弹的话只要蹲下就可以全部回避。炸弹只要拿起来扔掉就可以解决。当它出来的时候，跳到炮管上然后踩它。虽然每踩一次，它的坦克会增加一节。但是攻击方式不会改变。3次搞定。

第八大关

本关的难度很大，希望大家先多去之前的关卡去赚命。大家要注意一点，不追求高分的话，尽量不要贪吃，一个小的贪念就会让自己挂掉。

8－记录关1 又是移动平台，大家要慢慢的来，特别是有个地方都是刺，要被平台推过去才可以。BOSS：推荐用火球快速解决。否则会很麻烦。
8－BOSS1 红色的开关可以控制滑轮的出来的位置，三角平台一段时间会自动移动。所以有些地方要一气呵成的跳过去。BOSS：骷髅库巴。会像FC里面扔斧头一样，它会扔骨头。推荐以大人的情况下直接冲过去踩开关。大家不要以为就这样结束了，这个城堡后面又出现了新的路，看来救出碧奇公主还需要努力啊。（话说回来，以碧奇公主的能力为什么不自己逃出来呢？）
8－记录关2 难度极大的一关，你要站在绿色的移动平台上面回避所有的攻击，只有背版了。BOSS：直接火球伺候。
8－BOSS2 虽然是最后一关，但是明显没有前面一关难度大。开关是可以让版面180度大旋转。过了接关点后是经典的无限反复迷宫，按下，上，中，就可以来到BOSS处了。BOSS：小库巴用密法把库巴还原了。这战要对付这父子二人。小库巴的攻击方式还是和之前一样。库巴会喷火。并且硬闯会被库巴弹回来。推荐打法，首先用火球快速干掉小库巴。然后等库巴跳起来一样，从它脚下钻过去。踩下开关，我们的马里奥又顺利地救回了它的公主。

后记

虽然通关了，但是真正的游戏才刚刚开始。游戏隐藏要素非常多。关于大关的分支路线，如果要靠迷你MARIO打BOSS很难，所以我有一个建议：首先靠S/L大法去红蘑菇房去弄到一个蓝蘑菇道具。然后在打BOSS的时候留下最后一击，再变小，干掉BOSS。



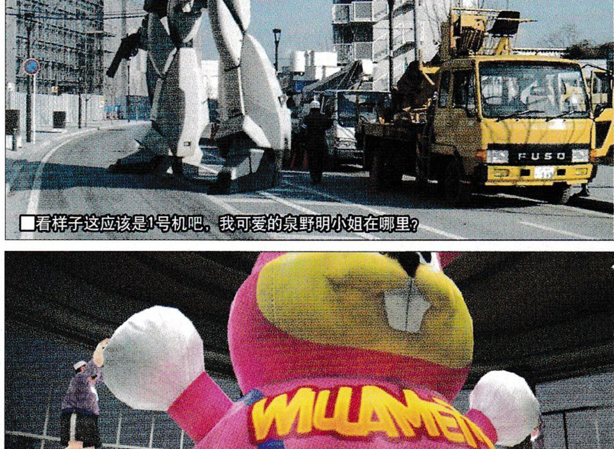




六段音速：前几日与编辑部的同仁们一起到温泉胜地旅游，终于有幸亲身体验梦幻般的温泉之旅。本编从一开始就报定决心，誓要抓住此次机会一睹编辑部MM们的泳装风采。结果皇天不负有心人，终于在泳池附近觅到了雨滴等几位MM的身影，虽然立刻被当场轰杀，但还是保住了部分珍贵影像资料。在这里请恕本编无法为各位读者大人奉上，权且放上两张DOA小霞的泳装玉照以表心意（不知各位更喜欢官方的CG还是小霞的同人呢？），同时对即将在E3上展出的《DOA沙滩排球2》表示严重关注！



▲后面那个，说你呢，还瞅别人，怎么这次又跑这儿COS高达来了？而且用的竟然还是上次那个纸箱子！



□看样子这应该是1号机吧，我可爱的泉野明小姐在哪里？

▲Xbox 360游戏《僵尸围城》中的一幅画面，被无数僵尸围攻的场面制作的很逼真，不过话说回来，这两位仁兄还真是会挑地方啊！



某音速：最近频繁有吃相极为不雅的画面登场，没有别的意思，只是希望各位读者大人也能象他们一样“牙好胃口就好，身体倍儿棒，吃嘛嘛香……”

某编辑：你其实是羡慕他们强劲的消化功能吧？

某音速：–_–b 你还不是和我一样。



▲恩，这个味道也不错！



▲想练铁砂掌的读者可以参考这幅图片。



■这个弗里萨的COS很不错啊！不过看那下面的轮子和拉绳，难道必须要靠别人拽着才能前进吗？

桐村萌绘

Moe Kirimura

生日	1989年9月13日
出生地	京都市
身高	161cm
三围	B84/W60/H84
血型	O型
爱好	做蛋糕、游戏
特技	长笛





作品

2002

杂志《PENTHOUSE》模特
处女写真集《1989 的少女》
杂志《HOT-DOG PRESS》模特

2003

DVD《Pure Smile》
DVD《桐村萌绘 13 岁 Chu》

2004

杂志《年轻人》
杂志《周刊年轻人》
杂志《Chu→Boh》
代言 Capcom 另类游戏《麻烦星人》
DVD《十四岁夏天》

2005

影像《萌之颜色》







格斗之王 最强冲击2



一句话评论 雄霸市场多年的2D格斗游戏的《KOF》系列终于真正向3D化迈进了。

Level ★★★★★★★★☆☆ PS2

■Kof Maximum Impact 2■PS2光盘■SNK Playmore■FTG■2006年4月27日■1～2人■无对应周边

levelup 网友 fan

新的格斗之王，新的冲击。本作带给我们的是那强悍的视觉冲击！不管是战斗还是剧情，都体现出了制作的诚意，3D格斗也得到了一定的进化。本作不管是操作和难度都有很大的提升，那种类繁多的任务模式可是格斗FANS乐此不疲的挑战方向，而新玩家也可以在爽快的战斗中找到游戏的感觉！总的来说极限冲击2在各个方面都有很大的突破，算是给玩家交了一个满意的答卷。如果真要说它的毛病，那就是游戏在向着"死或生"的方向发展，视觉冲击多于游戏性的话就变调了。

levelup 网友 lovewm

虽然前几日发售了《格斗之王 大蛇篇》，但那不过是个复刻合集。广大玩家更期待的则是《最强冲击2》，这次SNKP做的很是厚道，38名人物参战，其中有新参战的角色，也不乏经典角色和客串角色。每人各两种服装，每种服装八个颜色。5种挑战模式，足以让你乐在其中。包括拆车，拆坦克等。另外支持上网对战，不过这个功能在国内就比较鸡肋了。总的来说，作为3D格斗游戏，人物平衡性很重要，但本作人物的平衡性有所欠缺。希望以后能够改观。

九十九夜



一句话评论 不管怎么说，都是第一次为次世代量身定作的无双体验！

Level ★★★★★★★★☆☆ X360

■Ninety-Nine Nights■DVD■Microsoft■ACT■2006年4月20日■1人■无对应周边

levelup 网友 真无双の乱舞

期望越大，失望越大，《九十九夜》正应了这句话。广袤的草原上，两大军团列队撕杀，气势磅礴的人海，搭配上忧伤而又坚强的旋律，止步停留，这样的战斗场面无疑会让人爽不决口，不过很可惜，绝大多数的游戏时间里，我们不得不迂回在一个若大的地图中，偶尔可以靠三五成群的敌兵消遣，与前者形成鲜明的反差，可见在场景设计中犯了一过。在角色设计中，虽然本作可使用角色数只有七人，但这七人却可以给游戏带来不同的体验，倒颇为满意。

levelup 网友 シユウジ

以次世代画面打造的一款无双like的游戏，借用XBOX360强劲的机能，使战斗中同屏人数达到300以上，并且敌人的尸体停留时间也很长，当你使用必杀技后再回头一望，这画面，只能用"壮观"这两个字来形容，而本作的问题也是出奇地多，有些Lv1的武器居然比Lv7还强，这种设定实在不能让人理解，人物的动作感觉也不是很好，可使用的角色还是太少，很多NPC其实都有不错的表现，而且流程太短，再加上存档等一系列BUG……劝还没购买的朋友就算了吧。

火影忍者 最强忍者大结集4DS



一句话评论 不过不失的游戏，只建议动画FANS尝试

Level ★★★★★☆☆☆☆☆ NDS

■Winning Eleven 10■DVD■Konami■SPG■2006年4月27日■1～8人■无对应周边

levelup 网友 songkai123

作为系列的第4作，本作的素质实在不怎么样，也许是漫画的剧情进展太慢，本作抛弃了以剧情为主的ACT而改为了乱斗类，游戏以任务的方式进行，一共有64个不同等级的任务，分别讲述了从鸣人成为下忍到和佐助的宿命对决的故事，玩家只有完成一个等级的任务才能进行下一等级，游戏中不论是那较差的操作感，过少的招式，还是停留在GBA的音画表现，处处都使人觉得制作商的不用心，能吸引玩家的估计也只有火影的名号……只推荐给火影的FANS尝试。

levelup 网友 fan

火影的神话还能持续多久？如果说你看看这几代的火影心里就应该有数了，一成不变的画面和音乐，奇怪的格斗操作方式，众多有着无聊过关条件的任务。可以说这就是这次的《火影4》，一个由GBA发展过来的系列。而且那些还算有特色的忍术还要触摸屏上去点才可以发，这比起搓招可能还要有问题得多。剧情方面其实对于多数《火影》FANS来说已经烂熟于心了，这种一点进步都没有的续作实在是让我怀疑它的诚意，火影的神话还能持续多久？

新超级马里奥兄弟



一句话评论 老玩家一定会感动，新玩家一定会爱不释手的游戏。

Level ★★★★★★★★★☆ NDS

■FIFA World Cup 2006■DVD■EA Sports■SPG■2006年4月24日■1～2人■无对应周边

levelup 网友 bobxu

老任的看家大作，这是自从GB后第一次在掌机上的原创作品。至于内容的话，那唯一的缺陷就是小游戏是采用了《超级马里奥64 DS》里的。除此之外是很有诚意的！很巧妙地混合了2D/3D引擎，设计者制作出很多杰出的和有趣的东西，材质效果是2D时代不可能达到的。游戏操作结合了基本所有的马里奥游戏的操作要素，非常容易上手。游戏隐藏要素众多，所以游戏耐玩度很高。而多人的双打协力模式，可以让不少老资格玩家回想起以前和朋友一起在玩2P游戏时光。

levelup 网友 songkai123

作为老任的看家作品之一的本作实在无须多说，区区256M的卡带下2D＋3D的结合使画面清晰亮丽，达到了之前2D作品前所未有的高度，和精细的画面相比，本作的操作感也毫不逊色，游戏的操作和前作无异，简单且不失丰富，而那些经典的道具和熟悉的音乐也定会让老玩家感动不已，游戏的隐藏要素相当多，保证了耐玩性的同时也从另一方面增加了难度，不得不佩服老任在制作游戏的水准，惟一遗憾的是小游戏部分是《超级马里奥64 DS》里的。

世界足球 胜利十一人10



一句话评论 足球，世界上最让人疯狂的运动！WE，世界上最令人狂热的足球游戏！

Level ★★★★★★★★★★ PS2

■Winning Eleven 10■DVD■Konami■SPG■2006年4月27日■1～8人■无对应周边

levelup 网友 我爱萍萍

世界杯即将到来之际，《WE10》的推出，提前把足球的气氛推向了高潮。作为家用机上足球游戏的代名词，WE每作都会在很多方面做出调整，本作也不例外，球的运动轨道和重量感更加真实；前作中超强的远射做了少许弱化；射门轨道也做了调整；盘带方面增加了新的动作，使得演出效果更加华丽；L1＋△的高空吊身后传球的轨道也做了调整，不再像前作那样总是传大；经过如此的调整，使得《WE10》成为集系列之大成的作品，并且有一种回归原点的感觉。

levelup 网友 20032657

毫无疑问，这是名至实归的一款集大成的足球游戏！流畅的过人，真实的传切，经典的庆祝动作无一不体现出Konami想带给玩家的那种幸福感受。射门方面：远射稍有减弱，可头球，挑射再次体现作用。过人方面：取消了方向键的横拨拉球，转而增加了两个新动作，令过人更加华丽多姿。防守方面：位置感更加重要。判罚方面：减少了不必要的吹罚，流畅了比赛的过程。可红黄牌的出现概率大大增加。今年的世界杯会因为有这样的一道大餐而更加绚丽多姿！

levelup 网友 迁徙的鱼

本期再来评一次这足球游戏的巅峰之作。从新增的可玩性相当高的国际挑战赛模式以及超恶搞的COSTEAM，可以看出10代更加注重娱乐性。本作裁判的能力有很大的改观，无谓的哨声基本不会响起，比赛的流畅性大大提高。盘带过人复活，不过回归R2的拉球由于拉球距离变短，硬直时间变长使用度有所减弱。射门方面也略有调整，不过掌握好时机后还是可以打出势大力沉的抽射。《WE10》绝对是最"好玩"的系列作品之一，让我们共同期待实况在次世代上的表现吧！



levelup 网友 lovewm

在世界杯即将开始之际，Konami带来了足球大作《WE10》，让广大球迷提前进入了世界杯的气氛。这次的《WE10》做的更趋向真实化，取消了左上角小黄人的设定，让双方更加需要猜测这个球到底有没有犯规。传球和任意球的轨迹让人感觉更加真实。裁判的哨音明显减少，另外就是本作难度感觉明显有所降低，还有就是各种怪异的足球造型，加上恶搞的怪异服装，让人知道《WE》也可以来恶搞。总之，让我们在家里进行属于自己的世界杯比赛吧。

levelup 网友 普渡众神花

平静的看着躺在PS2机壳儿上的《WE10》限定版，这还是我之前"朝思暮想"的《WE10》么？盘带者的天堂演变成刘翔的百米跨栏跑道，小罗，亨利，小小罗之类的盘带达人全都晋升到如同关云长过五关斩六将，万军从中取上将首级般的无上境界。每每这些球员拿球，伦家总会忍不住在嘴里喃喃有声的念道：君不见黄河之水天上来，奔流到海不复回！无奈啊！无奈啊！另外，门将们在防守近角时明显的纰漏，这是《WE》之前的历代作品都没有出现过的问题。



本期审判案件

WE10 为什么没有中国队！



从游戏的角度出发，既然提供了这样的模式，那么在虚拟世界中当然要人人平等，中国队理应可以自由选择，Konami在这个节骨眼上卡死中国队（当然还有其他一些弱旅）显然带有一种高傲和歧视的态度。足球是圆的，难道以后提供直接选择16强的模式还能限制世界排名多少外的球队不能入内，这么多年的《WE》升级不还缺少了本界世界杯的黑马球队？

主控官：真无双の乱舞

我们不应该只看到中国队输的时候！国内足球正处在困境，我们做球迷的应该去支持它！这样中国足球才能崛起！06年世界杯没出线，没关系，还有下次，谁看不起中国队那就踢到他们看的起！如果连我们自己都不支持自己国家的足球，这国家就永远没希望。

主控官：星屑的回忆

我感觉Konami的决定是正确的，让一支能力如此之低，且除了国人没有别人再用的球队出现在最强的足球游戏中，是一种对自己和大家不负责任的做法。与其拿着中国队一路过关斩将意淫世界杯，不如在现实中凭自己的力量再次冲进世界杯，给国人带来光荣，这样也能正式地进入《WE》的下一代中。

辩护人：jinjiyang2005

从亚洲一流彻底沦陷到亚洲二流，中国足球正一步一步走向堕落，看看能够选择进行YY模式的球队，除了缺少澳大利亚这支强队有些说不过去之外，其他的球队都是世界足坛上经常能见到的面孔，亚洲足球在渐渐的被世界足球所接受，而中国足球却走在了背道而驰的道路上，陷入泥潭，偶尔能上上镜的也是黑球和一些匪夷所思的奇怪现象。连中国人自己都抛弃的球队，更何况Konami只是隔岸的一家游戏公司。

辩护人：普渡众神花



有实力自然就能入选，实力才是决定一切的因素！

其实这个问题就是成王败寇的事，没有实力的球队，自然人气低，也自然没有留下来的必要，中国无缘这次的国际挑战模式没什么，至少让我们的国脚明白一个道理，他们不争气，游戏界连让你们非实名登陆的机会都不会给你的。足球界难道一定要等到连给我们在游戏世界里YY的机会都不给我们的时候，才开始声讨，开始反省？

辩护人：火星后继者

第一，体现了本国游戏发展的落后，如果有本事我们自己也可以搞一个游戏出来，你喜欢怎样就怎样，而不必抱怨说为什么没有我们的份。

第二，我国的球员……实在是……差劲，不是别人看不起我们，而是我们自己太不争气。

说真的，那天在《WE10》MV上看到中国国旗的出现我已经很满足了，感觉上，原来……他们没忘了我们中国，中国加油啊！！！

辩护人：lazylong

其实在历代《WE》里，追求的理念只有一个，那就是——真实！

既然真实，那就一定要讲究公平，这一点从每位球员的数值能很好的反应出来。

Konami不可能将世界上所有的球队都做进游戏里，所以只能依据球队的实力来决定。

中国队被排挤在外也是情理之中，本来亚洲的实力就不如欧洲及南美，而在亚洲也算中下游的中国队没有进入此次的“国际挑战模式”也是可以理解的。

辩护人：最终幻想

中国队现在无论技术还是职业道德都不能算一支亚洲强队，不被《WE》收录也合情合理。每次用中国队的时候都是很火大的，跑不快、传不准、踢不进。但是作为一个中国人，我还是很痛心的，世界杯进不去，现在就连《WE》也进不去了。希望中国的球员们能重新振作起来，四年后的世界杯还有很长时间，一年或半年后的《WE10国际版》（YY的）希望他们能进。

辩护人：塞普罗斯

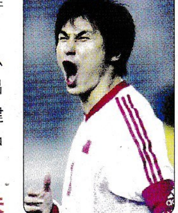
如果每款《WE》的大陆行货（我见过的有《WE7I》、《WE8》、《WE8亚洲杯》）的销量和其他地区版本确定流入大陆玩家手中的数量能占该作销量的1/10，那么中国队就算由乒乓球队兼职出赛，Konami也不会删掉它。

如果每款WE的大陆行货的销量和其他地区版本确定流入大陆玩家手中的数量能占该作销量的1/3，那么就算中国只能凑齐10个人组成国家队参赛，Konami也不会删掉它。

如果中国近百万TVGAME玩家每两个人买一款《WE》，那么Konami会毫不犹豫连滚带爬的制作并全球同步发售每作《WE》的简体中文普通话解说版。

如果中国近百万TVGAME玩家每人都买一款《WE》，那么Konami会毫不犹豫连滚带爬两眼发光地以光速制作并推出《World Soccer Winning Eleven 中国足球超级联赛》并聘请黄建翔、张璐录制中文解说，以及在今后每作的《WE》SHOP中加入中国元老队以及“中国Challenge—Go for 20XX”模式。

一句话，市场决定一切。



陪审员：康夫

听众席

神之超重神——就像平时不努力读书的人看了本科录取名单发现没有自己的名字一样。

Beckump——为中国弹奏肖邦的夜曲 记恼死去的足球。

冰帝——中国队失败次数已经追上了爱迪生，可人民总见不到能亮的灯泡！！！

曾枷——这就是《WE》为什么没法像《FIFA》那样成为公认电子竞技体育项目的一个原因。

angless——中国的足球啊，就和上海的B股一样。

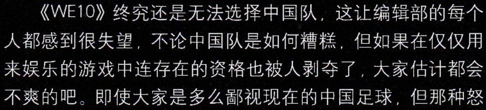
左岸——几乎没人感到不公平啊，中国足球能做到这个，也算厉害。

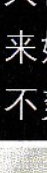
sykes——中国球迷是世界级的，中国球员是室界级的！

justis136——换个角度来说这绝对是好事，毕竟“实况史上最弱球队”的名号虽然响亮，但不怎么好听。

woshisuyi914——作为一个《WE》玩家，我认为没什么；作为一个中国《WE》玩家，我觉得难过；作为一个中国人，我感到愤慨！！！

幸存者——实力定高低，球场见胜负。



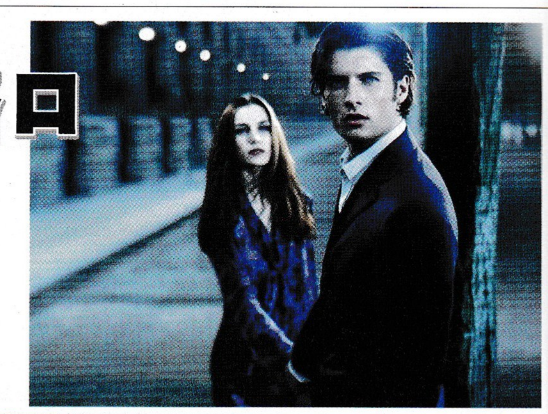


裁判长AIDOWAZI的庭审记录：

《WE10》终究还是无法选择中国队，这让编辑部的每个人都感到很失望，不论中国队是如何糟糕，但如果在仅仅用来娱乐的游戏中连存在的资格也被人剥夺了，大家估计都会不爽的吧。即使大家是多么鄙视现在的中国足球，但那种怒其不幸，恨其不争的心疼却是无法用激烈的言语所掩盖的。不过，归根到游戏上来说，如果国人能够自己作出比《WE》更好的足球游戏的话，我们也无须再看Konami的眼色。对于我们国内玩家的现状来说，无论是国内足球还是国产游戏，我们只有继续支持它，才会有更美好的明天。

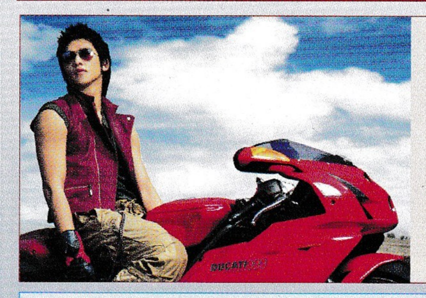
本期案件主贴：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=23&ID=210272&page=1

爱情与前程的十字路口



在这个崇尚自由与爱情的年代，似乎爱情的地位无可替代；但现实中，爱情与前程的衡量，却如此艰难。还很青涩的年纪里，有着对前程美好的憧憬，对爱情美好的期待，但有时候鱼和熊掌不可兼得，志在四方无需儿女情长，又或是坚持真爱至上，这好像又回到了爱情与面包的老话题，倘若有朝一日不得不面临这两难的选择，你的答案是？

今次的话题是：爱情与前程的十字路口，你将走向何方？



为爱流浪

（levleup.cn 会员）

前程和爱情这两者有着紧密的联系，有了好工作就不愁找不到一个好的伴侣，但是又怎么能确定以后的路上会不会找到一个如此合你心意的人呢！做为女人，一般人可能认为应该是选择爱情，但是对我来说也许前程更重要，从这个角度可以衍生出一个观点，女人并不需要男人来养活。

新时代的女性生活里不能只有丈夫和孩子，要学会宠自己，要宠自己就应该先学会养活自己。我们得让男人们知道，没了他们我们一样过得很好，所以我更侧重前程。也许会有人说我很自私，但是我的生活由我自己决定。我想呼吁更多的女性同胞们，不要一心只想找个好老公就可以了，如果有一天离婚了那用什么讨生活呢，所以比起爱情前程更重要。

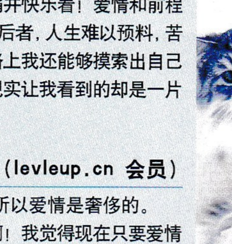
sydney

（levleup.cn 会员）

爱情是什么？前程又是什么？进了大学以后，我不止一遍地问过自己！但至今都没有答案。晚上当我在宿舍里学习时，我会听到窗外恋人的温柔细语，白天在阅览室看书时我会不经意地看见对面的情侣打情骂俏。我很羡慕，羡慕他们可以有一个人来分享彼此的喜怒哀乐，但是我不想看到，在不久的将来，大部分的情侣都会在毕业典礼上为了事业相看泪眼，从此各奔前程，天各一方！

我很现实，我知道爱情不能当饭吃，它毕竟还是建立在面包的基础之上，填饱我时常空虚的肚子是那些普普通通的五谷杂粮。尽管张小娴告诉我们说"相信爱情，会比较幸福！"但也许是我庸俗过了头，我总是很偏执地以为自己也许永远都不需要爱

曾经的我对爱情也充满了向往，但是现实不止一次地打击了我，现在的我只有去找寻自己的路，学着去忍受，忍受一个人带来的孤独，痛并快乐着！爱情和前程的十字路口，我会很无奈地选择后者，人生难以预料，苦痛大于欢喜。好歹在前程的道路上我还能够摸索出自己的去向，而在爱情里，残酷的现实让我看到的却是一片浑浊的虚无！





想旅行的树

（levleup.cn 会员）

一般有两种选择：一种是两者兼得，这样的答案往往不切实际，往往得不到最好的结果。第二种是选择前程，这样的人是理智的，我不敢说爱情总会有，但是如果没有提供面包的能力又何来爱情的。爱情其实是一件昂贵的奢侈品，现在的社会里时间应该是比钱更宝贵的东西了，所以爱情是奢侈的。

有人说还可能有别的答案啊！我觉得现在只要爱情的人是异类，往往不成熟 所以不予讨论。总的来说作为一个理智的人，前程的重要性不言而喻，没有爱情的面包是不完美的，但如果没有了爱情你至少还有面包。



dong_hailin

（levleup.cn 会员）

看了此帖，感觉很多人都陷入误区，错误地把放弃前程直接等同于放弃生存能力。放弃了前程，只能说明我们放弃了在事业上更加辉煌的机会，而不是连养家糊口的能力都没了。纠正了这个误区后，我们再回过头来看爱情与前程这个问题，就变得格外简单了。爱情虽然还不是家庭，但是一段成功的爱情必然会产生一个美好的家庭；同样，一段好的前程，也会造就一番辉煌的事业。所以也就转化成了一个事业与家庭的抉择，对于抽象的东西，我们难以抉择，那么对于具体的东西，我们抉择起来再容易不过了吧。

刚才在面包和爱情中理所应当地选择了面包的朋友们，现在面对一个因事业而放弃家庭的做法，恐怕也会觉得不是那么容易了吧。也许还是有人会说"好男儿志在四方"、"天涯何处无芳草"等等，有如此观点的"大丈夫"大可不必参加这次讨论了，因为他眼中的爱情和我们根本不一样。爱情对他们而言只是普通生活的一部分，远没有重要到能和前程并驾齐驱的地步。对我来说，前程的重要性不能和爱情抗衡。

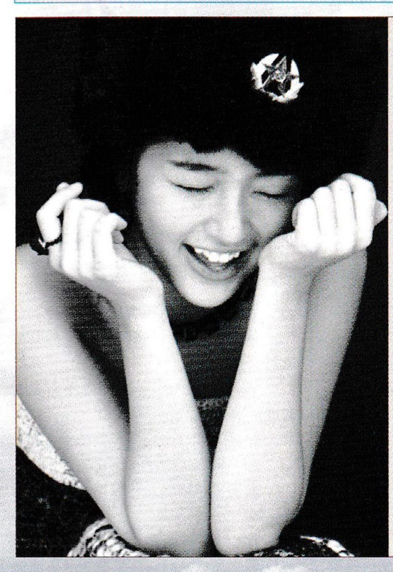
爱情与前程的问题，在很多人心中早已有了答案，答案不分对错，因为那是我们自己想要的人生，每个人都有选择不同活法的权利。其实我在这里要说的是，如果你还没有选择，那么你最好早日决定，不然上帝会认为你很贪婪，什么都想要，最后什么都不给你。如果你选择了爱情，那么请好好珍惜爱情，但是不要去看不起选择前程的人们，放弃也需要很大的勇气。如果你选择了前程，也不要觉得选择爱情有多么幼稚，我们没有任何权利嗤笑勇敢追寻真爱的行为。最后祝大家都能得偿所愿。

泰坦 （UCG编辑）

前程和爱情都不是一个选择可以决定的。选择之后，还有奋斗和付出；面临抉择，未必你今天选择了前程明天就会事业成功。我推荐选择爱情，因为这个不光靠本事还靠缘分；而前程，只要你有实力，总不会没饭吃。不过不同性格、不同追求的人也有不同的选择，有人崇尚生活幸福，有人想献身科学，加上各种突发情况，无所谓哪种选择是值得推广的。也许你面临要么娶最好的女人要么做国家元首这样的选择，这时你应该爬上一个高层建筑后跳下来，测试一下是不是在做梦。

大多数情况下，你没必要二选一，你会二者兼得，但二者都不出类拔萃。又或必须要选择，可以用乔布斯的话来解答：跟随你内心的选择。当然，乔布斯卖了大半辈子苹果，有的是钱，就算每天不干活儿光做爱也不会饿死，要是你连养活自己都困难，最好别选择爱情。





Zero （levelup 游戏城寨 编辑）

其实这是个非常麻烦的逻辑问题：首先我们不能不讲感情，因为人是有血有肉的感情动物，没有感情的人生活将没有色彩。既然我们要讲感情，那么就得用实际行动来维护感情，说具体了也就是在物质生活中让对方过的更好。怎么做？拼事业！但通常我们在事业上有所作为的时候发现忽略了培养感情……简单说就是感情——为了感情弃前程——为了前程忽略感情，我们要在"为了"之间不断前进。

吉祥天 （levelup 游戏城寨 编辑）

从前面几期大家就能看出我的一贯态度，本人是绝对的爱情至上主义，甚至有点不切实际的浪漫。但我也不觉得爱情可以代替一切，甚至也不觉得自己的观点有多么正确，但这是我自己的选择和坚持，只要不后悔就好！没错，不要后悔！既然要面临爱情与前程的两难选择，那么你的心智肯定已成年，作为一个成年人，就要在下决定前权衡轻重，要知道你选择而导致的后果只有你自己承受。如果为了爱情抛开前程，那么在以后为生活劳碌奔波的同时切莫后悔为了爱情付出如此高的代价；甚至有可能你牺牲许多换来的爱情会无情地离你而去，这种惨例也比比皆是。而选择了前程，也不意味着你就能功成名就，即使事业一帆风顺了，也不能摆脱回忆失去那份珍贵爱情的懊悔心情。

既然不能两全，那么无论选择哪一方都要牺牲，不要描绘什么人财两得的美好景象，幸福大多都相似，这不在我们的讨论范围内。而人生，总会碰到难以决断的两难境地，这种时候，就要做好选择后的最坏打算，如果在这个前提下你还是坚定不移，那么就不顾一切地上吧！

你一言我一语

神の代言人：爱情诚可贵，前程价更高。有了前程，不怕没爱情；没了前程，爱情有何用？

宇智波止水：事业可以去创造，但爱的人全世界就那么一个，我想应该选后者。但爱情毕竟不能填饱肚子，如果生活陷入困境，再美好的爱情也可能成为过往，患难与共真的不是那么容易就能做得到的。

蝴蝶飞飞：前程也许是你一个人的事情，而爱情一定是两个人的事情！也许幼稚，但我选择爱情！

油轮男：前程再华丽也是浮云，只有爱才是人生的真谛。

播磨拳儿：简单，我会毫不犹豫的选择爱情！

圣一：前程诚可贵，爱情价更高，只要两人能够过得幸福快乐，即使是穷人，也是很开心的。一生有你，就已经足够了。

崔凯：爱情虽可贵，前途也很重要，所以说最好还是感情和事业兼备。如果真的必须要选择，那么我想我会选择事业，有了事业，感情不一定会比以前的差！

灌茶：当你遇到这个选择时，请务必意识到这是你自己的人生，不要简单地选择别人给出的答案，自己想清楚。

耳语：爱情是什么？只是人类文明发展的附产物，你看原始社会有爱情吗？说穿了爱情不过是帮助人类达到繁衍目的的一种手段而已。前程则不同，基本上决定了你以后的生活方式和生活质量等等，其重要程度个人觉得无法被爱情取代。

8282621：为了前程放弃爱情是可耻的，为了爱情放弃前程是可悲的。爱情是动力，前程是目标，动力有了目标有了还怕什么？

森兰丸：没有爱情的前程是孤独的，没有前程的爱情是痛苦的，实在难以抉择啊！

浮云悠悠：我最近就和喜欢的男生分开了，因为我们都认为现阶段学习比爱情重要。既然双方都不能做到又把握好学习，又能抓住爱情，那就分开好好学习，不能对不起自己的前程啊！

denistan：路是自己走出来的，前程的路上有爱情，何苦回头找爱情呢？

kamui1582：选择事业的人，或许很多年后发现爱情是一杯香醇的美酒，但自己已无力品尝；而选择爱情的人，或许很多年后发现事业是一座金碧辉煌的宫殿，只能远远眺望它的巍峨。

ink777：找个自己喜欢的漂亮富婆，就既有爱情又有前程了。

doraka：我向往爱情，但我需要前程。

泣：两者如浮云，什么都不想。

拉克斯的基拉：两手都要抓！两手都要硬！

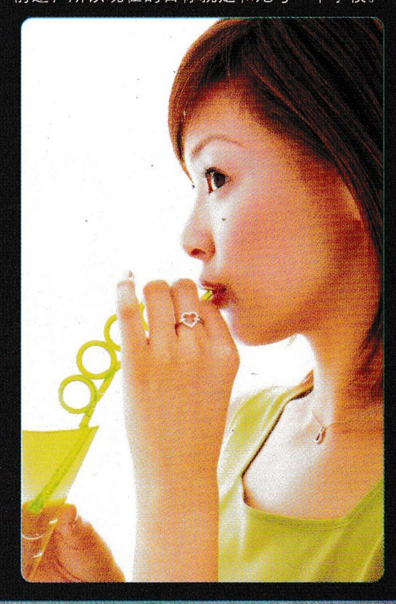
ALLENYOUNG88：我的生活可以没有爱情，但是我的生活不能平庸。

klime：高举爱情大旗，拐向前程路口。

chaosdemon：爱情与前程正如美人与江山，美人重要，江山更重要。

gundamF91：最好就是什么都不选。有爱的时候就去爱，有前程的时候就去争取，没人能给将来定义，能做的就尽量做，这就是我的信念。

ninclub：还有一年就要高考了，这个时候应该选择前程，但是我不会放弃爱情的，因为我真的很喜欢她，为了她甚至可以放弃自己的前途，所以现在的目标就是和她考一个学校。





爱能否持之以恒？《爱，已欠费停机》会告诉你；狼，这种孤傲高贵的生物，又能教给我们哪些处世哲学呢？

本期又来一篇《三国演义》研究，无间道的事情其实在什么朝代都会发生，这不，本文就列举了三国时代的十大卧底；另外本期还告诉你几个上网不被删除ID的好办法（起名字果然是门学问哪）。在原创专栏中，是一篇经典生存游戏《迷失蔚蓝》的同人小说，欢迎各位玩家一起欣赏。

爱已欠费停机

楼主：永远de炼金师

年轻人喜欢上了在便利商店打工的女孩，

他每天都会到女孩工作的店里面买一包香烟，

渐渐地两人开始互相熟悉，当女孩工作感到无聊乏味的时候，

或者是心情不好的时候，年轻人就会出现，

他会陪女孩说说话或是逗女孩开心。

女孩也知道年轻人似乎喜欢上自己了，

可是自己已经有很要好的男友，

面对年轻人如此的关怀，自己也不知道如何婉拒他。

有一天商店外头运来一台娃娃机，女孩很喜欢里面的娃娃，

年轻人知道以后，就去夹了一只娃娃送给女孩，

当天他终于对她表白，希望女孩能接受他，

不知如何是好的女孩，只能残忍的告诉年轻人，

她和他是不可能的，因为她已经有深爱的男友了，

年轻人听了之后默然地点点头，

只是对女孩的喜欢已经超出自己的预期，

他不死心地问女孩，

自己真的没有机会了吗？

善良的女孩不忍心看到原本开朗风趣的年轻人，变得如此消沉寡欢，于是她手指着娃娃机里面的绒毛娃娃说，

除非你夹满100个娃娃，而且一天只能夹一个。

原来女孩希望用时间来冲淡年轻人对自己的感情，

她心想一天夹1个娃娃，最快也要三个多月之后才有100个。

而且年轻人应该不会真的有耐心夹满100个娃娃吧！

这三个月的时间，她会尽量与男孩保持距离，

她决心让两人恢复到店员和顾客的关系，

年轻人还是每天到商店来，可是女孩开始变得冷淡，

他总是试着聊一些女孩有兴趣的话题，

不过女孩依然爱理不理。

因为她知道惟有这样做，才不会让年轻人越陷越深，

年轻人或许是感觉到女孩的用意，于是他每天夹娃娃，

有时运气好夹一两次就中了，有时运气差，

零用钱花光了也夹不到，只好跟朋友借钱继续夹，

一直到夹中为止，

无论花多少钱花多少时间，他每天一定会夹一个娃娃，

只是他无法与女孩分享夹到娃娃的喜悦，

因为他知道女孩有意要避开他，为了怕影响到女孩的情绪，

他只能在橱窗外头微笑的对女孩点点头，

好几次看到年轻人因为夹到娃娃兴高采烈的样子，

女孩都想要冲出去对他说，我是骗你的，你不要再夹了，

就算你真的夹到100个娃娃，我跟你也是不可能的。

但是一想到年轻人希望破灭的样子，女孩就于心不忍，

她只能不断犹豫，就这样1天，2天，3天，

年轻人的娃娃数量不断的累积，

而女孩刻意与年轻人保持距离的结果，

则是让自己在工作的时候更显孤单。

不知道是哪一天，女孩子因为在外地工作的男友无法回来陪她过18岁的生日，

与男友吵了一架，而那天年轻人仍一如往常的来到便利商店，

不同的是那天年轻人竟走进了店里，他对女孩说，

可不可以破例让他在今天夹两个娃娃回去，

可是因为和男友吵架而心情不佳的女孩，

很生气地当场拒绝了他。

就这样年轻人走到娃娃机旁，默默的夹了一个娃娃回去，

在年轻人离开的时候，他对橱窗里的女孩看了一眼。

隔天以后，年轻人再也没来夹娃娃了，

刚开始女孩虽然觉得奇怪，

但是仍然庆幸自己终于放下了心中的大石头，

可是渐渐地她觉得不习惯了，

因为那个每天都会为了她来夹娃娃的熟悉背影，

好像空气一样就消失不见了。

这时女孩才发现到，

原来她心中的失落感远远超过年轻人所带给她的负担，

只是一切都太慢了，

女孩开始想念以前年轻人来店里陪她聊天的点点滴滴，

哪怕他只是站在橱窗外头沉默不语地夹娃娃，

似乎都会带给她莫名的安全感，所以女孩每天上班时，

总是不断地抬头张望，那个熟悉的身影来了吗？

可惜的是年轻人始终没出现，只剩下那台没人使用的娃娃机。

有一天，女孩下班后，

在店门口遇到了以前常和年轻人一起来的朋友，

她焦急地问他年轻人的下落，

可是年轻人的朋友则是一脸黯然，他带女孩来到年轻人的家，

当他开启年轻人房间的门时，

映入女孩眼帘的是一群从娃娃机里面的绒毛娃娃，

以及躺在床上动也不动的年轻人。

原来年轻人的脊椎有病，必须要开刀才能保住生命，

可是开刀有一半的机率会失败而导致全身瘫痪，

年轻人在开刀的前一天晚上，

也就是女孩和男友大吵一架的那天，

希望女孩给他机会夹2个娃娃。

因为他已经累积有98个了，然而却遭到女孩的回绝，

隔天之后，年轻人的手术不幸失败变成植物人，

年轻人的母亲拿了一封信给女孩，

那是年轻人在手术之前写好的。

其实我早就知道，就算夹到了100个娃娃，

你也不可能会喜欢我，

我之所以这么做并不是故意要造成你的困扰，

而是希望在我有限的时间里，

证明我曾经很用心的去爱一个人，

这样就足够了。

如果你看到了这封信，那表示我再也无法为你夹娃娃了，

对不起或许我的努力还不够吧！

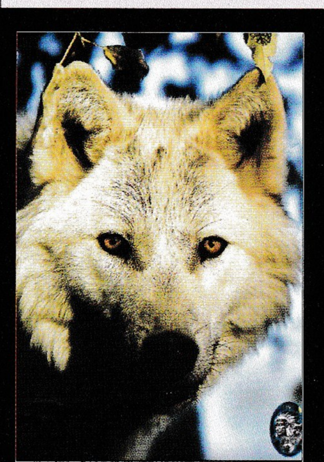
没能夹到100个娃娃亲手送给你，

女孩看着床边的99个绒毛娃娃，那是99颗无法承受的真心，

眼眶里的泪水早已决堤而出，隔天女孩来到年轻人的家，

她将第100个绒毛娃娃放到年轻人的手中，

这时已经变成植物人的他，眼睛流下了泪水。



狼的十大处世哲学

一．卧薪尝胆：狼不会为了所谓的尊严在自己弱小时攻击比自己强大的东西。

二．众狼一心：狼如果不得不面对比自己强大的东西，必群起而攻之。

三．自知之明：狼也很想当兽王，但狼知道自己是狼不是老虎。

四．顺水行舟：狼知道如何用最小的代价，换取最大的回报。

五．同进同退：狼虽然通常独自活动，但狼却是最团结的动物，你不会发现有哪只狼在同伴受伤时独自逃走。

六．表里如一：狼也很想当一个善良的动物，但狼也知道自己的胃只能消化肉，所以狼惟一能做的只有干干净净地吃掉每次猎物，而某些自认为是善良的动物却总在酒店饭庄里做一些不是"太善良"的事。

七．知己知彼：狼尊重每个对手，狼在每次攻击前都会去了解对手，而不会轻视它，所以狼一生的攻击很少失误。

八．狼亦钟情：公狼会在母狼怀孕后，一直保护母狼，直到小狼有独立能力。而不像某些自诩为"惟一有感情"的动物，在妻子怀孕后，在外花天酒地。所以狼很不满人把那些不钟情的人称之为狼心狗肺！因为这不公平！！

九．授狼以渔：狼会在小狼有独立能力的时候坚决离开它，因为狼知道，如果当不成狼，就只能当羊了。

十．自由可贵：狼不会为了嗟来之食而不顾尊严地向主人摇头晃尾。因为狼知道，绝不可有傲气，但不可无傲骨，所以狼有时也会独自哼哼自由歌。



楼主：万岁爷

三国之无间道

十 张松

张永年在三国演义中和庞统同命运一一出师未捷身先死。只不过老张的死全源于身份泄底，看着自己的老大不够牛，四处张罗下家，最后落实了犹犹豫豫的刘备，也正是刘备行动不够果决，令急于投靠的老张露了马脚。

演技 ★

厚道点说：张永年的演技和其相貌成正比。“肃见松神情恍惚，心中疑惑。松取酒与肃共饮。献酬之间，忽落此书于地，被肃从人拾得。”

慌张若此，卧底水平够差了。

忍辱负重度 ★★

毕竟是西蜀高官，日子比较逍遥，一定程度上也导致警惕性不够。

反噬程度 ★

老张终于还是没盼到解放，不过他提供的情报也够枭雄刘备图谋西蜀了。



九 庞统

以智谋如老庞的重量级，也不过在赤壁之战卧底与反卧底的浩大背景下充任配角一名。当然这个配角的重要性非同小可，一系列针对曹老大好不容易搞到的游艇阴谋便从连环计展开了。

演技 ★★★

老庞智谋固然了得，不过演技也着实一般，否则也不会因着被徐庶看破而唬得魂飞魄散。

忍辱负重度 ★★

“统高谈雄辩，应答如流。操深敬服，殷勤相待。”

显然，这个卧底日子过得还不错，断没有性命之忧。

反噬程度 ★★

明显是以南方人士欺瞒了不识水性的北方佬。庞统的连环计使得曹操兵马的损失呈指数级增长。

八 陈登父子

如果非用一个形容词来描绘陈氏父子的形象，我准备用“阴鸷”。总体来说，此二人并非反复无常的小人，其行为在乱世中也无可厚非，但感觉总有点阴险。应该说，父子二人在吕布最危难的时候插上一刀的行为绝非弃暗投明，而是一次利益的等价交换。

演技 ★★★★

乱世奸才。依稀记得《三国志战记》中父子二人有一个特性便为——奸才，深得我心。

忍辱负重度 ★★

那许战乱年代，陈氏父子左右逢源，



生活滋润程度远胜如丧家犬的小强。

反噬程度 ★★★★

武神吕布的牺牲，和一系列小人联系在一起，先有陈氏父子与曹操合谋，后有宋、魏、侯等人谋反。我只能说：交友不慎……

七 蒋干

蒋干完全是以类似滑稽角色的形象登场的，其登场的全部意义皆在于反衬周瑜的智计无双。不过作为自告奋勇当卧底的勇气典范，这个最不成功的卧底还是在历史上留下了不小的名气。

演技 ★

应该说老蒋很卖力了。

“蒋干只装睡着。瑜潜出帐。干窃听之，只闻有人在外曰：“张、蔡二都督道：急切不得下手，……”后面言语颇低，听不真实。少顷，瑜入帐，又唤：“子翼。”蒋干只是不应，蒙头假睡。”

可惜水平也就刚够群众演员的级别，没办法。

忍辱负重度 ★★★★★

一次丢人还不够，执着地要求再次丢人。你说，这还不够忍辱负重吗？

反噬程度 ★★★★

一次卧底送了蔡、张性命，再一次断了八十三万兵马的逃生机会，这个水平不是一般的高。



六 阚泽

阚泽的卧底生涯源于一场浩大的帮派争斗。在这次史上称为“赤壁之战”的大规模械斗中，涌现了许多成功或失败的经典卧底案例，阚泽无疑是其中的佼佼者，虽然，他的出场不过是为了后面更大的卧底阴谋而书写的一次铺张的伏笔。

“大丈夫处世，不能立功建业，不几与草木同腐乎！公既捐躯报主，泽又何惜微生！”

这番对黄盖的应诺后，阚泽的卧底生涯便凶险地展开了。之所以凶险，乃是因为其面对的老大是旷世未有的奸雄曹操。面对曹操，阚泽的演技无疑是一流的——“吾与黄公覆，倾心投降，如婴儿之望父母，岂有诈乎！”

但是，由于老阚卧底生涯的全部意义便在于推荐一个更狠的角色——黄盖，因此在演技上更受考验的表现却只能成为黄盖的配角。

演技 ★★★★★

合演对手戏的是曹操，演出难度极大，但毫无破绽。

忍辱负重度 ★★★★

曹操于几案上翻覆将书看了十余次，忽然拍案张目大怒曰：“黄盖用苦肉计，令汝下诈降书，就中取事，却敢来戏侮我耶！”便教左右推出斩之。

够险了。

反噬程度 ★★★

在成功骗取曹老大信任后，连环上演的阴谋终得以展开导致曹操的大败。



五 马岱

如果非要在《三国演义》里套用周星星同学在《喜剧之王》中的经典台词“对不起，我是卧底”，那么几乎快过完平淡生活的马岱是最适宜这段台词的。我完全可以想像熬死了同时期所有高手、即将有机会成为老大的魏延同志在中招后绝望掺乎失望的心情，我甚至可以替他回一句：“我，我看错你了……”，当然能说出这句的前提是如果魏延同志的脑袋还留在脖子上。

演技 ★★★★★

没的说，貌似忠厚的马岱扮演了终极杀手的角色。其人物形象符合电影悬念设计。

忍辱负重度 ★★

作为谋反者魏延的唯一倚仗，马岱的地位当然是牢靠的。

反噬程度 ★★★★★

马岱的所为，无疑是卧底者所追求的极至表现——直接手刃老大。

四 黄盖

勿庸多言，黄盖是三国演义史上最成功的卧底之一，原因有二：成功哄骗以多疑狡诈而著称的老大级人物——曹操，以及倾情上演的自残一幕足以赚到足够的同情。

一向算计别人的曹老大很显然对于在原本滴水不进的孙氏阵营中培养一个卧底的计划是深为得意的，不料这个看似忠厚的卧底其实不折不扣是个反卧底，这便是聪明反被聪明误的道理了。

演技 ★★★

平心而论，黄盖的演出难度并不大，原因是其所面对的不过是蔡中、蔡和这样的末流角色。而且包括孔明、阚泽在内的头脑冷静者均已看破。

忍辱负重度 ★★★★★

“瑜推翻案桌，叱退众官，喝教行杖。将黄盖剥了衣服，拖翻在地，打了五十脊杖。”

显然，饱受一顿胖揍的黄盖忍辱负重的形象早已深入人心，以至于涌现了以此为主题的戏曲、歇后语等多种艺术表现形式。

反噬程度 ★★★★★

老黄的行径直接导致了曹老大数十万兵马的覆灭，使占据中国北方地盘的帮派染指江南的企图延后了数十年，其被杖责五十的代价时候看来是莫大划算的买卖了。



三 姜维

姜维的卧底生涯全然是血泪。自家主子不行了，还要力图挣扎，为人做到这份上，当得起一个“忠”字。活用“二桃杀三士”的典故，姜维卧底于钟会已是败招中的唯一手段，可惜——“吾计不成，乃天命也！”

演技 ★★★★★

面对三国后期的佼佼者钟会，姜维能骗得与其称兄道弟，演技已是极至了。

忍辱负重度 ★★★★★

以姜维的抱负，被逼得诈降于钟会，此中滋味，一言难尽。

反噬程度 ★★★

后期最有才华的三人——姜维、邓艾、钟会一起身死，但毕竟没有挽回败局，姜维之死只有扼腕叹息了。



二 周鲂

东吴人才辈出，即使在卧底界也多智勇双全人物。周鲂延续了自阚泽、黄盖以来的良好表现，自前辈们成功哄骗了曹家老大后，周鲂也不辱使命地在曹家子侄面前卧了一把底。

演技 ★★★★

周鲂的表现当得起胆识过人这四个字，只不过演对手戏的曹休只是个大众脸，剧情份量不够，可惜可惜。

忍辱负重度 ★★★★★

“鲂乃用剑割发掷于地曰：“吾以忠心待公，公以吾为戏，吾割父母所遗之发，以表此心！”曹休乃深信之，设宴相待。”

身体发肤，受之父母，岂可弃之。周鲂便是用这一招吃定了曹休，想那曹休一定对同族老大曹操断发和另一个大哥级人物夏侯敦吞睛的行为向往得紧，也受了些“身体发肤”不可轻弃的影响，不料中了计。

反噬程度 ★★★★

周鲂用一把头发几乎送了曹休的命，东吴的卧底拿手的便是自残……

一 貂蝉



作为三国时代仅存的几名女性之一，貂蝉的一生由于牵连了残暴之最——董卓和武勇之最——吕布而显得分外多姿多彩。不得不承认，纵然盖世英雄，在古老而质朴的“色诱”一招面前，也未必把持得住。

演技 ★★★★★

“貂蝉于床后探半身望布，以手指心，又以手指董卓，挥泪不止。布心如碎。”

我见犹怜，何况吕布？（其实我没见着，我只能 YY……）

两个男人为之刀剑相向，这演出的技术含量不是一般的高。

忍辱负重度 ★★★★★

都献身了……

反噬程度 ★★★★★

老董挂了，小吕也败落了，女人呐……

极品，女人中的极品……



迷失蔚蓝

TEXT BY UP TEAM攻略组/余生·坠

前一天夜晚海上刮起大风暴，海上的船遇难了。男孩顺水漂流，被冲到一座岛上，上面只有野性存留的动物和遍地的植物。

第一天初晴的早上，先上岸的他看到倒在救生船边失水过多的她。转身用力晃动高大的椰子树，然后搀扶她起来喂她喝了椰子汁。她睁开眼睛，看到男孩的脸，上面的天空蔚蓝。两人蹒跚走到一个山洞前，安顿下来。阴冷潮湿。男孩出去捡了树枝树皮，双手旋转树枝在树皮上擦起淡淡的烟，然后俯身吹气，火升起来，照亮小小的山洞。他抱回些草，在火边烘干，平铺在火的两边，算是两个床。黑夜来临，笼罩这个小岛，也笼罩他们的心。他们简单地交谈，男孩18岁，名字大地，女孩17岁，名字蓝。他们知道今后他们要相依为命，在此孤岛上，一起生活，一起寻找，出路，活路。

第二天清晨，他生涩地牵了她的手，坐在海滩上，看初升的太阳，听海水涨起的声音，哗哗，世界被寂静吞噬，他们置身于此，世界近在眼前却远在天边，到底属于哪里，他们在哪里。天边舞着的海鸥，凄厉的叫着，飞向远方。

第四天男孩捡来木头和石头做了简单的鱼叉，捕了浅海边的小鱼，拿回“家”，坐在地上开心的笑着，一边告诉女孩在海边高的岩石上看到了远方的什么漂亮景色一边等女孩用火烤熟鱼，两人席地而坐相视吃下放了沙中盐的烤鱼，然后相向一笑，一起说：“啊！真不错！”

第八天男孩牵着姑娘已经温暖的手出门去浅河边喝水，和女孩并肩坐在沙滩上晒太阳。时间这样缓慢地流走，一个星期了。这样的简单却艰难的生活着，如同原始人的生活，而每件事都有如此清晰路线，贯穿，单调却充实的，填满他们的生活。填满他们的时间。

第十天男孩捡回很多木头和藤条，做了两张床，又用干草铺在上面，温暖的，睡梦中的身体离开冰凉的地面，她终于睡了一个好觉。梦里她梦见他们回去了，在高楼顶，看晴空，那蔚蓝，如在岛上第一眼见到的那个男孩的脸和旁边的天。

第十一天男孩做了一张桌子，潮湿的木头上还爬着蜗牛，它伸出触角去碰姑娘的手指。

第十三天男孩做了钓鱼杆，到河边掉上来大鲑鱼。女孩亲手在沙地里刨出来的果浆拌上洋葱配着鱼做了热乎乎的汤，两个人围在已经烘干了的木头桌子边端着石碗喝下肚去，一起拍拍仍旧瘪着的肚子说：“啊，真饱，真好吃。”

第十七天早上男孩说：“我要出去了，可能晚点回来。”女孩说：“你要小心啊，别太勉强自己了。”男孩转身，去远处的草原寻找出路。午夜，男孩从草原上牵回一头牛，女孩说太好了，我们每天都可以喝鲜奶了。男孩说是啊，早上起来能喝新鲜的牛奶，我们的生活越来越好了。

第二十五天，牛死了，姑娘哭了，她说她努力照顾着它，可它还是倒下了，不再呼吸了。他说：“不要伤心了，我们连自己都不能喂饱，它去了也许是好事，怪只怪我把他牵来。”她说不怪谁的，没有人错，因为这里没有对错，这里只有生活。那只牛静静地躺在女孩身边，用它厚实的身体守着这个瘦弱的姑娘。

第二十六天，男孩拨了牛的一身皮毛，给女孩做了更温暖的床；剔出牛骨，做了更坚实的武器；切了牛肉，让姑娘烤好，晒成干留着以备不时之需。女孩一边烤肉一边颤抖。那个生命用它自己最后的一点力量在帮助他们。他们留下那只牛的头，挂在洞壁上。牛角结实地立在空中。

第三十天，男孩早上就出去，在河边钓鱼，一直钓到晚上。月亮走上天空的时候，她出来到他身边，对着浩瀚无边的大海，看着平铺的银色月光，渔线在夜空中甩出完美的曲线。他望着夜里平静的海面，轻声对她说：“准备远行。冬天就要来了，再这么下去，我们不知道还能挺多久。”她在他背后轻轻环抱住他的腰，额头抵在他的脊背上，风扶起的头发在他的手臂上摩擦，痒痒的，凉凉的，内心却温暖。

第三十三天，男孩往“家”里的大水桶装了20升水给女孩喝，捡了一大堆树枝让姑娘留着填入火堆取暖，在橱物柜里塞满了各种水果，临走前放下一大半鱼干让女孩留着吃，然后露出洁白的牙齿笑着说：“我要出趟远门，去岛的那边看看有没有出路，可能要走个几天。你自己照顾好自己啊！”女孩只说了句：“路上小心。”然后挥手告别。看着男孩远去的背影，坐在黄昏的沙滩上，任凭海风掀起她的长发，不知是海水还是什么湿润了她的裙角。

第三十四天，女孩早上起来，习惯的问了声“早安”。然而只有山洞里空荡荡的回声。她坐在沙滩上他们两人经常一起坐的地方，看着朝阳照常的升起，然而一切都不同了。她身边的影子没有铺在他的肩膀上，它落在地面干燥炽热的沙砾上，千疮百孔。

第三十五天，女孩坐在木桌旁，看着桌子对面的空气，微笑着吃了一块鱼干，喝了一口桶里的水，往火堆里添了一条树枝，依偎在温暖的床上望着对面男孩一直睡觉的那个仍是用木头搭成的简陋小床，好冷。

第三十六天，树枝烧完了，外面下起了小雨，树枝都潮了，点不着火。蜷缩在床上，饥饿，留给自己的食物已经吃完了。女孩觉得她要这样死去了，她以为再也看不到他那张时刻都充满自信，只要看上一眼，那些恐惧和寒冷都能从身上消失的脸了。

第三十六天午夜，雨水打在洞口的石壁上，女孩的思绪伴着滴答的声音在空中寻找着男孩。然后听到远处传来沉重缓慢的脚步声。她，坐起来，颤抖地立在洞口，看到衣服已经破烂的男孩拄着那支牛骨，一步一捱的向洞口挪着身体。她跑过去，抱住崩溃边缘的他，两个人的身体软了下去，和冰冷的地面碰撞，发出沉重的闷响，终于倒下了。她蹒跚着把他扶回家去，用唇撑开他因为干枯而龟裂的嘴唇，喂他喝了几口水和椰子汁。她清晰的听到水经过他的喉咙流淌在他身体里的声音。然后翻出压在床上毛皮下的最后一口鱼干，一点点喂给男孩吃。

第三十七天凌晨，雨停了，洞口梁上的积水落下，发出滴答的声音。男孩睁开眼睛，他躺在女孩的怀里，他抬头看到女孩的脸，看到的是一片蔚蓝。消瘦的姑娘，不知不觉中已经睡着。他站起来，把姑娘扶正在床上，拿起烤在火边的衣服给她盖上。拖着疲惫的身体，拾回椰子和树枝，点燃火焰，掀开椰子把里面的果汁喂给姑娘。然后拿着鱼杆出去，坐在他常去的河边的那块小石头上，盯着小树枝做的鱼漂，强打精神。午后，阳光透过树叶盖在它的脸上。接着，一双手臂环绕在男孩的脖颈上，温暖的水淌过在他的后颈。他曾经以为再也不会有这样的温暖。他们钓了鱼回去，姑娘说：“今天肯定能做出美味的料理。”他们围着桌子，四目相视，却吃不下。他告诉她他在岛的另一侧找到了一些人，他们在这个岛的另一边藏着不可告人的秘密，这里是他们的聚集地。他在他们的基地潜伏，找机会用他们的发报机发出了SOS信号，找到救援队，过不了几天，救援队就会来这个中间有死火山口的小岛救他们了。

第四十天凌晨，直升机巨大螺旋桨的轰鸣把他们从梦中惊醒，灯光打在洞口，点亮了黑夜。

一个多月的时间，在这个孤岛上，他们相依为命，日子这样过去，回头，一切如梦，却那么真实的在那里，并将刻骨的铭记。

男孩和女孩迷失在这一片蔚蓝的海中，这片蔚蓝的天空下，男孩迷失在那“蓝”。他们找得到出去的路，男孩却找不到出去的路。

重新回到高楼林立的都市，闪光灯此起彼伏。这眩晕的色彩瞬间重新填满他们的生活。他们因为如此长时间的迷失和之后的生还，成为媒体竞相报道的焦点。新闻入耳，一句简单的：“一男孩一女孩在孤岛上生存将近40天之后潜入犯毒团伙内部，用其通讯设备寻求救援后，两人顺利脱出孤岛，犯罪集团全部落入法网。”生还的欣喜冲昏了所有当事人。人们为之庆祝，男孩和女孩又重新回到自己的生活。然而那40天的艰辛，没有几个人能真正体会。

雪夜。姑娘一人坐在高高的楼顶，看身下满地的灯光，凄厉的寒风刺痛姑娘的脸颊。漆黑一片。然而那让人窒息的生存的压力已经不在。拖着冰凉





的身体，她坐在写字台前，写下那刺骨寒冷而通身温暖的40天。

那个暴风雨的夜晚，我的船失事，我爬在救生船上，一个人飘到那个孤岛，睁开眼看到的第一个人是你。蓝，一个生活在都市中的17岁姑娘，用柔弱的身体和轻松的神经面临着巨大的挑战。我以为自己活不了多久。在这个无人的岛上，我遇到你，你说："这里不是无人岛，我们拥有彼此。"

每天早上看着熟睡的你的脸庞，我知道我的生命已经不只属于我自己。道一声"早安"，彼此安慰，开始新的一天。

每次问你小心的时候你也许都不会知道我的心揪得有多紧。我真不忍心看到你每天晚上回来倒在地上熟睡的伤痕累累的身体。

一次次烧糊饭之后，那些你辛辛苦苦找回来的食材，被我烧成糊的，食物在你的嘴中发出嘎吱嘎吱的响声。然而自始至终你都夸我的饭菜好吃。当我终于能做出好吃的料理时，你却离开我，只身一人前往未知的远方，寻找我们的出路。我多希望能在火上飘舞的烟中偷看你始终微笑的脸。

你做了第一张大床给我，而你仍然睡在地上。我看着你入睡，悄悄起来用毛草编织的毯子盖在你的身上，然后蹲在你的身旁，听着你的呼吸，看着你的胸膛一起一浮。我真想向你倾诉心中的恐慌不安，然而你太累太累了，我不忍心打扰你，我就这样看着你，希望在你的梦里能如我一样梦到对方。

那头牛被带回来的时候，我真的吃了一惊。那么远，你是怎么牵着它回来的。看来它一定很友好。我把它栓在家门口，那里有草，我想它自己也会好好的生活的。但是它还是在几天后倒下了，也许是它离开了它的家吧。也不能怪你，因为，你也离开了你的家。这里现在是你我的家，不是它的家。它走了，我们也走了，那个家……还算是家吗？

当你用刀划开它皮肤的时候，我哭了。我们昨天还喝着新鲜的牛奶，今天它就变成这样血淋淋的。你用它的皮毛给我做了床。那天晚上我实在睡不着，我怕我过阵子也像它那样白骨见天。我把你叫醒，和你聊天。说我的恐惧，说我的焦虑，说我在这里和你一起生活的心安和心不安，说我希望你好好的我也好好的，说我们两个肯定会活很长很长时间，说明天的天空肯定还是那么蔚蓝，海也还是那么蔚蓝。

你转身离开的时候，我只说了句："路上小心。"其实我想多说的。你走了，这个家就顿时空荡了。看你转身离开。我不能多说出一句话，再多的语言会让我痛哭，我不想让你看到痛哭的我而心里不安。向你挥手告别，直到你的身影消失在远方的树林里，我的心顿时空荡，也许，有那么一刻，我真希望我们能那么简单地在这里生活一辈子，你和我，我们不去冒什么险，不去用生命做赌注出去寻找出路，我们只打鱼吃水果，然后看这片蔚蓝。然而你离开我的几天里，我真的觉得我的世界坍塌了，甚至在我刚到岛上醒来时都没有这样的感觉。

我们离开那个海鸥鸣叫的小岛，离开我们的家，那个山洞，将来那里也许不会再有火燃起，山洞里的那些温暖也不会再现。那些我刻下的记日的横线也不会有人看到吧，还有那些我想说给你的话：

如果可能，等我们回去了，能让我在每天早上醒来后第一眼看到的都是你吗？那样我一天都会有精神。

如果可能，等我们回去了，能让我再看着你熟睡的脸庞入睡吗？那样我会睡的很甜，很安全。

如果可能，等我们回去了，能让我再次给你做烧鲑鱼汤吗？然后你再夸我做的料理好吃。

如果可能，等我们回去了，能让我们再养一头牛吗？我们好好的爱它，就像在那里我们互相爱着一样，我们不让它离开也不让我们离开。

如果可能，等我们回去了，能让我每一天都看到你的脸吗？这样见不到一个人的脸就会不安，心里特别挂念一个人，心里特想和一个人说话的这些感觉，都是我平生第一次，你，是第一个。

如果可能，等我们回去了，能让我们在结束了这短暂又漫长的四十天之后，在新的"家"里，一起生活，度过我们同样短暂又漫长的一生吗？因为在那个家里，我有生以来第一次觉得我应该做些什么，为了你，也为了我自己。这是我这十几年的生命中第一次迫切地想要去做些什么。幸福的时候，我迷茫着，而这里，我看到一个方向，我能做的就是一直走下去，和你。

在那个岛上，四十天的生活，开始了我的一个新的生活，今后的日子，希望你好好的，我也好好的。我们能继续看天空的蔚蓝，看海的蔚蓝，我希望那个沙滩上，我的身边有你的身影。这样，我的生命，才完整。

迷失，蔚蓝，让我们一起。



爆笑 这样的网名斑竹不会封？

欠扁网名 **No.1 不认识**

举报人：管理员，我举报
管理员：谁？
举报人：不认识
管理员：滚……

欠扁网名 **No.2 请等等**

举报人：管理员，我举报
管理员：谁？
举报人：请等等
管理员：好的，快点！
一分钟后……
管理员：到底是谁？
举报人：请等等啊！
管理员：等你个头啊……

欠扁网名 **No.3 就是我**

举报人：我举报！
管理员：谁？
举报人：就是我
管理员：很好，成全你，封！
举报人：……救命啊……

欠扁网名 **No.4 骗你的**

举报人：管理员，我举报
管理员：又举报？谁？
举报人：骗你的
管理员：吃饱了？没事干回家喝奶去，滚！

欠扁网名 **No.5 嘿嘿嘿嘿**

举报人：管理员，有人违规了，我举报
管理员：好的，是谁？
举报人：嘿嘿嘿嘿
管理员：……请问是谁？
举报人：嘿嘿嘿嘿
管理员：来人啊，拨打神经病院电话……

欠扁网名 **No.6 我是你爸**

举报人：管理员有人灌水
管理员：谁？
举报人：我是你爸
管理员：我是你爷爷！

欠扁网名 **No.7 不是我**

举报人：我举报
管理员：谁？
举报人：不是我
管理员：？？？那是？？
举报人：就是不是我
管理员：你TM废？不是你是？？
举报人：真的，不是我呀
管理员：滚……

欠扁网名 **No.8 管理员**

举报人：管理员哥哥，有人违规了，我举报
管理员：好的，是谁？
举报人：是"管理员"啊
管理员：谁？你说谁？
举报人：管理员啊
管理员：也不想想，我会违规吗？灭了你！

欠扁网名 **No.9 忘了叫啥**

举报人：管理员，有人灌水，我举报
管理员：好，告诉我他叫什么？
举报人：忘了叫啥
管理员：晕死，回去想想
举报人：不用想了管理员，我知道的
管理员：知道就说？
举报人：忘了叫啥
管理员：回家睡去吧……

欠扁网名 **No.10 我举报**

举报人：管理员，我举报
管理员：谁？
举报人：我举报
管理员：我知道，你举报谁？
举报人：我举报
管理员：你TMD你有完没完啊？

楼主：苍之死神

投稿醒目 本刊选取的文摘性质的文章均有稿酬提供，作者联系稿费，请到如下网址提交联系方式。稿费将在收到作者联系信息后三个月（节假日顺延）内被核实并发放。作者提交联系方式的网址：http://www.levelup.cn/levelupbook/

动漫速递

TEXT BY AIDOWAZI

“Sony Music Anime Fes.06”东京开幕



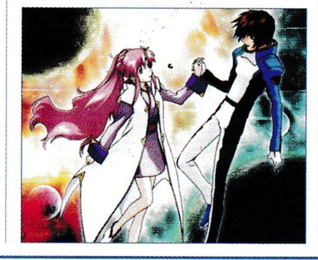
由索尼唱片公司举办的动画音乐大型活动“Sony Music Anime Fes.06”于6日在东京国立代代木竞技场第一体育馆开幕，这次音乐大型活动，聚集了近期已播放或将播放的热门动画的主题OP曲与EN曲，同时还吸引了为各个动画片主要角色配音的著名声优们参加，目前已知道的声优名单中就有森田成一、钉宫理惠、保志总一朗、石田彰、朴璐美等众多大牌。而音乐方面的阵容更是强大，“HOME MADE”乐队、“HIGH and MIGHTY COLOR”乐队、“FLOW”乐队、玉置成实、伊泽麻未……，各个都是在当今日本流行乐坛引领风潮的人物。本次活动分为东京、大阪两个活动会场，5月6日到7日在东京国立代代木竞技场召开，而6月10日到11日则移师到大阪会馆，所涉及的近期动画包括《银魂》、《BLEACH》、《机动战士高达SEED》、《机动战士高达SEED DESTYNY》、《钢之炼金术士》、《BLOOD+》、《交响诗篇》等众多热门动画，名副其实是动画爱好者的节日。



《机动战士高达SEED》电影化决定

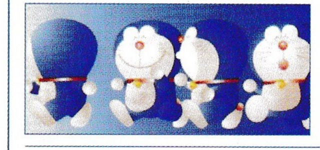


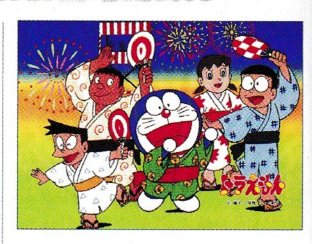
在5月7日由索尼唱片公司举办的动画音乐大型活动“Sony Music Anime Fes.06”上，TV动画《机动战士高达SEED》的制作监督福田己津央宣布，将把近年来红遍日本的本作制作成动画电影，这也是自1991年制作了《机动战士高达F91》后，15年来《机动战士高达》系列第一次制作的完全新作电影版（注：《Z高达三部曲》全为复刻版）。目前本作的相关情报还未放出，公映日期也未定，不过，既然是由福田监督制作的话，相信本作的素质一定不错，只是不知道剧情究竟是不是原创的呢？



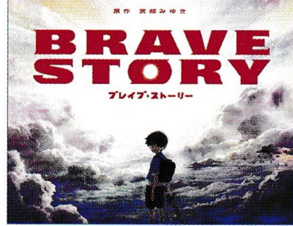
《哆啦A梦》配角特别篇动画公开

《哆啦A梦》自1979年在朝日电视台放送以来，已经陪伴我们度过了27个春秋，动画中的经典角色已经成为我们心中不灭的回忆。一直以来，整个系列都是以哆啦A梦和康夫为中心展开故事，不过，在漫长的27年间，身为配角的强夫、技安、静宜等也慢慢积聚了不输于主角的人气。而朝日电视台也终于认识到了这一点，为了更好的挖掘这些经典配角们的价值，朝日电视台决定，从本月5日开始，连续7周播放以各个配角为专题的特别动画节目“角色日”。从5日的强夫特别节目开始，到12日播放静宜特别节目，依次类推到技安、技子、康夫的双亲等。在每个角色的特别动画中，都将以那个角色为中心展开故事，届时一定会带给老观众们别样的感动。





《跳跃大搜查线》中三活宝加盟《勇敢的故事》



今夏7月8日公开播映的剧场版动画《勇敢的故事》（千明孝一监督）又传来新消息，在《跳跃大搜查线》系列中分别饰演湾岸署的神田署长的北村总一郎（68岁）、饰演秋山副署长的齐藤晓（52岁）、饰演　田刑事课长的小野武彦（63岁），将担任为剧中角色配音的工作。

三位演员都可称为是日本演艺界中的老资格前辈级演员，相信大家对他们在《跳跃大搜查线》中诙谐搞笑的表演还记忆尤新。曾经在富士台电视剧动画《这儿是葛饰区龟有公园前派出所》中为角色配过音的齐藤和小野，将为本作中兽人族的人贩子配音，而北村则担任为主人公瓦塔尔（声优：松隆子）带来困惑的马戏团团长一役的声优。三人配音的角色共同出场的时间虽然不长，但只要聚在一起就笑料百出的这三人一定会为大家带来不一般的享受。

另外，本作的原作者宫部美雪（45岁）、作家大泽在昌（50岁）、京极夏彦（43岁），以及日本著名演员松隆子与常盘贵子也会在本作中担任声优，富士电视台为庆50周年打造的这部巨作，的确是一部让人不得不看的作品。



国产动画大作《魔幻仙踪》年底下线



日前在杭州召开的中国国际动漫节2006上，中南卡通影视公司宣布，其制作的全三维国产系列动画片《魔幻仙踪》将于2006年年底制作完毕。

《魔幻仙踪》是由中南卡通影视有限公司与中央电视台联合摄制的国产巨制TV动画，其全三维的画面效果与国际上顶尖3D动画相比也不遑多让，据说，连迪斯尼公司也对其表示出了浓厚的兴趣。中南卡通影视有限公司十分重视对本作的开发，投入了巨大的资金，相比起国内动画业小手工作坊式的资金投入，中南卡通影视有限公司可谓是出手惊人。对此，公司的董事长吴建荣曾经说过，只有先期的大投入，才能巩固好品牌，品牌巩固了，才能发展相关产业链，才能在衍生产品中得到好的收益，其立志要将本作做成一部能填补国内同类型动画空白的标杆式动画的雄心在此一览无余。本作通过一个美丽的东方女孩海婴的成长经历，弘扬了中华民族优秀的传统价值观，中南卡通将为其推出电影版和TV动画版两个版本，并将开发相关的书籍、音像制品、服装、食品、甚至是主题公园，力争最大程度榨取其相关经济效益。

本作TV版共26集，每集22分钟，预计明年年初便能面世。





《最终幻想7 再临之子》勇夺美国DVD销售榜亚军



在5月3日发表的美国DVD影带贩卖排行榜上，在4月25日发售DVD的，来自日本的全CG动画《最终幻想7 再临之子》出人意料的排到了第二位，而第一位则由电影《魔力女战士》所占据。

作为一款游戏改编的CG动画，《最终幻想7 再临之子》并没有在美国公开放映，甚至连在电视上也没有放映过，宣传力度明显不足。但即使这样，《最终幻想7 再临之子》还是依靠本身的素质，拿到了第二名的高位，这在美国DVD市场是极为少见的，可以说，《最终幻想7 再临之子》创造了一个小小的奇迹。

自1990年以来，为了在美国动画市场站稳脚跟，日本制作了很多剧场用的长篇动画，然而效果却并不太好。除了1996由押井守监督制作的《攻壳机动队》曾经勇夺美国DVD销售排行榜第一名之外，再也没有其它的作品取得过接近的成绩。即使是在近年来大受好评的宫崎骏监督的《哈尔的移动城》，也只不过取得了DVD综合销售榜的第9名而已。

不过，不可否认的是，除了《最终幻想7 再临之子》本身的高素质之外，TV游戏玩家对《最终幻想》系列的品牌认同也是本作能比其他日本作品获得更大成功的因素之一，因此，并不能就此断言日本动画作品在美国市场上的春天就此到来了。



战争写实动画《FLAG》制作情报公开

刚刚在东京国际动画展上公布的由高桥良辅制作的新作《FLAG》于近日在其官网上更新了本作的情报。从官网所公布的动画实际画面来看，本作制作精良，整体风格偏向于写实风格。就象高桥在东京国际动画展上所说的那样，本作把重点放在对战争的残酷和人性弱点的描绘上，主人公战场记者白州冴子由于强烈的责任感而投身于战场，以自己手中的摄象机记录着战场上所发生的一切。官方在主页上这么写着："在战场上出生入死的并不仅仅是士兵，有时候，一枚照片就能改变整个世界！"从中也可以看出摄影师所拍摄的战场照片对本作的故事发展起着重要的作用，期望这部作品能早日与观众见面。




《机动战士高达 默示录》DVD发售

作为《机动战士高达》系列史上首部3D作品，《机动战士高达 MS IGLOO 一年战争秘录》OVA三部曲一直让高达迷们津津乐道，其以吉翁军士兵的视点表现战争而展开的出色剧情和3D化表演让习惯了以联邦军作为主角和二维动画人物的高达迷们第一次发现，原来"一年战争"也是能以这种方式表现的。随着《一年战争秘录》三部曲的结束，官方又推出了此系列的第二部作品《机动战士高达 MS IGLOO 默示录0079》，依然延续了《一年战争秘录》中的吉翁军的视点。目前《默示录0079》系列DVD第一卷《在贾布罗的天空看见了大海》已于4月26日发售，而第二卷《越过光芒的山巅》也已公布消息，将在2006年6月23日发卖，价格为单卷5040日元（含税），对于高达迷们来说，是不可不收藏的精品。



本期推荐动画《加德战记》

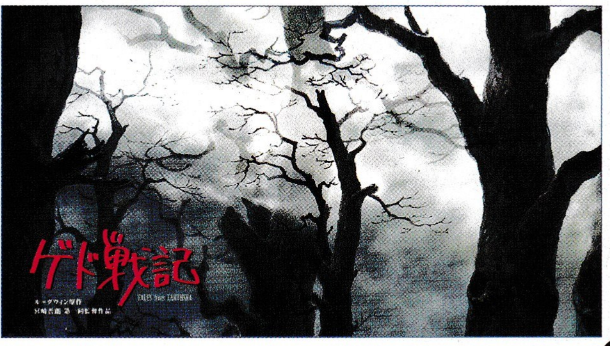
主要声优	制作人员：	脚本：宫崎吾朗 丹羽圭子
亚力：冈田准一	原作：娥苏拉·勒瑰恩（Ursula Kroeber Le Guin）	音乐：寺屿民哉
特尔：手嶌葵（新人）		制片人：铃木敏夫
加德：菅原文太	监督：宫崎吾朗	制作：吉卜力工作室

故事大纲：

栖居在西海的龙突然出现在了人类的世界，与此相应的，灾厄降临了，作物枯竭，家畜暴毙，世界在一瞬间就失去了所有的秩序和平衡。为了查明灾厄的根源，加德开始了旅行。途中，他遇到了舍弃自己国家的王子亚力，一个追寻着自己心中来历不明的"影子"的少年。两人来到了博得镇，在这儿，人贩子、麻药、假冒商品无处不在，虽然表面看起来是个热闹的地方，但是人们的脸上却满是失落感。在街上闲逛的亚力，偶然从坏人手中救下了一个叫缇尔的少女，然而，少女却始终不信任亚力。

追寻着灾厄根源的加德，迷惘的王子亚力，充满谜团的少女缇尔，三人之间又会发生些什么样的故事呢……

预定于今年7月公开放送的剧场版动画大作《加德战记》原改编自美国著名女作家娥苏拉·勒瑰恩（Ursula Kroeber Le Guin）的奇幻小说故事集《地海传说》，作为她最令人称道的作品，《地海传奇》甚至被人称为能与托尔金的《魔戒三部曲》以及C·S·路易斯的《纳尼亚年代记》相提并论的奇幻作品，而将其动画化的也不是泛泛之辈。本作的动画电影版由日本著名动画大师宫崎骏座下吉卜力艺术工作室担任制作，监督的名字也醒目地带有"宫崎"二字，不过，此"宫崎"非彼"宫崎"，制作本作的并不是宫崎骏本人，而是他的儿子宫崎吾郎。有意思的是，宫崎骏本人似乎极为反对由儿子担任本作的监督，在日本杂志不久前对本作的制片人铃木先生进行采访时，铃木透露，宫崎骏认为自己的儿子最好是作为本作的顾问加入制作，并不适合担任监督。虽然周围的人都竭力说服宫崎骏，但宫崎骏依然坚持己见，甚至逼得宫崎吾郎不得不画了许多原画给父亲看以博得父亲的赞许，即使如此，最后还是在召开了宫崎家的家庭会议后，宫崎骏才最终同意由自己儿子担任监督。对于宫崎吾郎来说，经历这么多磨难才当上这个监督实属不易，自然也会格外珍惜这个向父亲证明自己能力的机会，一定会倾尽全力制作出不输于父亲的作品。至于其是否能不负原作的盛名，是否能超越自己的父亲，这也是本作一个相当有意思的看点。





八卦死神BLEACH 谜题重重

TEXT BY 伊谢尔伦的风

这个故事的开端非常正常：十五岁的高中男生黑崎一护从小就看得见鬼魂，有一天他遇见了死神朽木露琪亚并不小心夺走了她全部的灵力，只好开始做代理死神，帮助尚未恢复灵力的露琪亚净化专吃人们灵魂的怪物"虚"。不久之后，尸魂界（死神与游魂居住的世界）静灵庭护庭十三队派出六番队队长、露琪亚的义兄朽木白哉及其副官，以"将死神能力转让给人类"的罪名将露琪亚逮捕归案并判处死刑，为挽留露琪亚，被白哉重伤的一护在经过艰苦的特训之后，和同伴们闯入尸魂界准备劫狱（最后变成了劫法场），却发现原来一切都是五番队队长蓝染的阴谋……以上，久保带人当红连载漫画《BLEACH》标准版介绍。



当然，只讲梗概未免太枯燥，而《BLEACH》发展到现在的详细剧情，按种类大致可以分为以下几种：

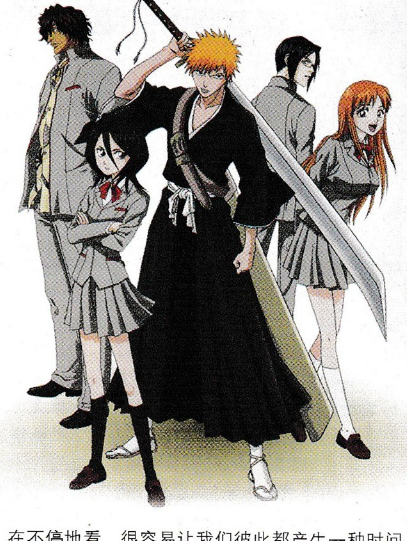
热血战斗篇：虽然曾经被十一番队长更木剑八砍得内脏坏了大半，被白哉打得头破血流，又被蓝染随随便便就攻得腰都快断了，但身为男主角，一护还是凭借坚定的信念与不输星矢的生命力得到了自己的斩魄刀的承认，放倒了"尸魂界的黑色枪骑兵"十一番队主力、练成了队长级死神修炼多年才能掌握的"卍解"技巧，摆平了一个比一个别扭的六番队正副队长，并成功抑制住了自己体内蠢蠢欲动的虚，越战越强越强越战，为了保护那些重要的人而不断努力……

侦探悬疑篇：惊报！五番队队长蓝染像九曜一样被钉死在墙上了！凶手到底是他遗书上所指的日番谷小正太还是长期保持从左耳咧到右耳的巨大微笑的市丸狐狸银呢！惊报！蓝染诈尸了！温柔地抱住他的副队长雏森桃然后温柔地给了她一刀！惊报！蓝染抓住了露琪亚想要杀掉她！还顺手一气砍翻了两个正队长两个副队长外加正队长级别的一护共五人！惊报！蓝染被人民群众包围了！他……他……他带着蓝染银子和小要，咳，他带着市丸银和东仙要升天了！——周星星说，"我猜得到这开头，却没猜到这结局"，而我们大部分读者所面对的状况是："我猜得到蓝染要复活，但我没猜到他就是BOSS"……

忧伤史诗篇：据一番队队长山本元柳斎重国揭发，帝释天·蓝染（骗人的）的真实目的其实是制造"王键"，进入灵王所居住的封印空间，然后……然后实现阿修罗王（谁啊？）的愿望，为此"哪怕改变星星的轨道！"也在所不辞（纯属胡说，请勿相信）！说真的，接下来就算爆出一护死掉的娘亲其实是王族的公主我们也不会吃惊了……

浪漫言情篇：一护与露琪亚在并肩作战的过程中培养出了坚定的革命友谊，而这份友情接下来会不会有更深层次的发展，让暗恋一护的美少女井上织姬很是吃醋；另一方面，灭却师石田雨龙同样在战斗中与织姬建立了微妙的暧昧，露琪亚身边又有以极不坦率的方式关怀着她的义兄（其实是姐夫）朽木白哉，以及与她一起长大的六番队副队长阿散井恋次，不过恋次和与他同期毕业的五番队副队长雏森桃关系也不错；但十番队队长日番谷冬狮郎才与雏森是真正的青梅竹马，而他的副队长松本乱菊与（前）三番队队长市丸银之间剪不断理还乱的关系也让读者们很是在意，而更加纠结不清的，还有二番队队长碎蜂对前队长四枫院夜一大姐脸红心跳的憧憬，以及夜一姐姐和逃出了尸魂界的前十二番队长浦原喜助之间到底是"他们其实就是在私奔"的恋人关系还是"她只不过是帮他越狱而已"的朋友关系……很复杂对不对！别着急，这还只是爱情与暧昧，我还没讲到友情与义气呢……

咳，言归正传，追周刊连载的少年漫画，其实是一件很痛苦的事。月刊漫画如《钢之炼金术师》，每个月登五十几页，因为作者有"这个故事一年只能和读者见十二次面"的觉悟，所以不自觉地，就会让情节紧凑一些，更紧凑一些。虽然读者们等待的周期长了点，但一次一口气看五十多页倒也很是爽快。而周刊漫画，虽然每星期都有得看，但每星期其实也不过就那么挤牙膏似的十几页，又因为作者一直在不停地画，读者一直在不停地看，很容易让我们彼此都产生一种时间无限，或者是时间停止的错觉，以为自己是龙宫里的浦岛太郎，直到爬上岸来开了宝箱的时候，才发现人世沧桑——经典的例子是，《圣斗士》里青铜五小强战黄金十二宫战了那么久，也不过才十二个小时；而现在的近例是，《BLEACH》中从黑崎一护等人非法入侵尸魂界到他们被大家感恩戴德地送走，久保画了一百多回两年有余，而在故事里，他们一共只经历了七天时间。



而这其实就是问题的所在：那七天的故事，结集成单行本拿在手里看，七小时都要不了就能看完，但作为一个星期十八九页的连载一期一期地追，就很容易像熊瞎子掰包谷，捡一个丢一个。更何况久保放送新角色经常是量产式的：护庭十三番正副队长一齐亮相，就有二十几人，蓝染所制造的破面们闪亮登场，是整整二十只，假面军团刷拉拉亮相，又有八口……由此衍生的复杂人际关系简直就是个噩梦……当然，也可以说是同人作者们的天堂。总之现在，我们就来把丢下来的包谷整理一下好了：

从连载刚开始到现在一直缠绕着大家的问题是：一护的母亲为什么会死？露琪亚曾指出他母









亲是被虚所杀，当然，如果仅仅是"因为有灵力所以被虚盯上然后吃掉了"，这样的情节在《BLEACH》里一抓一把，真正引人注目的地方是，蓝染承认一护的母亲是被他所放出的实验品杀害的，就像十三番前副队长志波海燕的死一样——那么一护的母亲到底是不幸被波及的路人甲，还是蓄意谋杀的受害者？

由此就牵涉到了另一个重点问题：一护的父亲一心是什么人？黑崎诊所的经营者胡渣大叔一心刚登场时基本是个搞笑角色，自称没有灵力，有萝莉控嫌疑。兴趣是欺负儿子，向女儿撒娇，还有把亡妻的遗照做得像明星海报一样贴在墙上并定期更换。他第一次展现实力是一刀秒掉了追击一护（其实是使用着一护身体的魂）的半成品破面，也是当年杀害他妻子的仇人——而这时候的他，完全是死神打扮。但是仔细看看，那身衣服却又相当与众不同：胳膊上扎着的东西貌似是副队长的袖章，但那袖章后拖着的布条上的图案，却俨然与正队长所穿的白色长羽织衣摆上的一模一样。一心秒杀破面之后悼念亡妻的台词给读者们造成了时间上的严重混乱，这个问题相信久保要么会进行修改，要么会诌出个理由来自圆其说，所以我们这里可以先放下不管，关键在于当时与他对话的那个人：竟然是浦原喜助。

大家都知道，浦原叔叔是因为制造出了不含灵子的义骸所以被尸魂界流放的，此后他又在夜一的帮助下从尸魂界逃离。而从他与一心的对话中可以看出，一心也是他的"客户"之一，义骸无疑出自表面上卖饼干糖果实际上兼营女高中生制服和澡堂生意，还养着至少一个人造人的浦原商店。而被打败的虚也曾经称一护为"真血"，所谓"真血"，到底仅仅是指死神所生的孩子，还是另有所指？那么一心在尸魂界到底是什么身份？又为什么离开了那里？……喂，可别告诉我们是为了和孩子他妈私奔呀。（小声地：说不定他其实就是帝释天·蓝染的阿修罗王·黑崎呢……）

同样围绕着一心的，还有一个比较八卦的问题：一心叔叔，你和石田叔叔……是认识的么？

在空座町开私人诊所的一心曾经在某次伤员暴增床位不够时打电话给某大医院要求提供床位，并对着电话怒吼"只要说是我，要多少床位你们院长都会给的！"（大意如此），而石田雨龙的父亲石田龙弦正是"空座综合病院"的院长，无论从地理位置上来说还是从医院规模上来说，这家医院都是一心要求床位的最佳选择。然而灭却师和死神一向势不两立，那么黑崎一心和石田龙弦之间的关系到底是……附带一提，因为是周刊连载的原因，龙弦爸爸在让广大叔控小小地惊艳了一把之后，也有些日子没露面了……

回头说死神这边，关于蓝染有所图谋的王族的资料还太少，暂且不提，而就在静灵庭里，也一样是谜团重重。其中倍受关注的一个问题是：四大贵族到底是哪四家？（来，大家跟我一起念："贾不假，白玉为堂金作马……"）

志波家，朽木家，以及四枫院家，是四大贵族中已知的三家，而关于未知的最后一家的资料，是零。之前"这一家姓浦原"的呼声最高，但一心爸爸的真实身份曝光之后黑崎家也成了有力的候选。然而必须面对的问题是，（以尸魂界的时间观念来看）露琪亚资历尚浅，碎蜂也只比她深一点儿，所以有许多事情她们及与她们同辈的人不知道，都很正常。可即使是老资格的十三番队长浮竹与八番队队长京乐，在听到身为前队长的一心的儿子一护的姓氏时都没有任何惊讶或者是"遇到老熟人了"的反应，可见无论黑崎一心是否出身四大贵族……黑崎这个姓都不是他的本姓。话说回来，无论四大贵族最后一家是谁，单看现在的状况：朽木家的当主不顾众人的反对娶了流魂街的灰姑娘，志波家三个小孩一个死了一个太丑一个过于豪放，四枫院家出了个更豪放的夜一，浦原家出了个流放犯，一心因为不明原因流落人间……也无怪面瘫白哉一提到贵族的尊严就那么忧伤了。

四大贵族之外，被久保提起过的其他贵族也不少，比如侍奉四枫院家的蜂家，上级贵族京乐家（不过久保没有说他是不是四大贵族），下级贵族浮竹家——值得注意的是，虽然浮竹家是下级贵族，但当十三番队队长浮竹十四郎准备与八番队队长京乐春水一起摧毁双极（用来处死露其亚的刑具）的时候，他手上拿的神秘武器，却画着四枫院家的纹章。当然，他家与四枫院家可能其实也没什么世交，只是他和夜一私交不错而已，这从夜一与他说话时的口气就可以看出来。

同样值得注意的，还有朽木家的家务事：我说白哉呀，你就承认吧，其实你姓的不是朽木，是萧（或者乔）呀！在爱妻弥留之际接受她的嘱托，从此一肩挑起了照顾小姨子的重任……这不是《天龙八部》么？这就是《天龙八部》呀！朽木大少爷初登场时是一副标准的贵族尊严卫道者姿态，但这故事说着说着他却成了最自由奔放的一个：虽然做过"立誓不再干'娶流魂街的女子'那种对不起贵族尊严的事所以就算妹妹快被杀了也不去救人"这种钻牛角尖的事情，但无论如何，从一开始，他会娶流魂街出身的姑娘，这就已经很超越贵族的规范了，更何况他和被四大贵族追杀的志波家的大儿子怎么看都是老相识呢……

另，因为白哉曾明确指出"一护很像志波海燕"，久保又用露琪亚的回忆证明他确实很像海燕，所以也有很多读者怀疑一护其实就是海燕的转世……虽然这种设定很土气，但如果掰得好，也还是有看头的，但即使有看头，它也依然很土气……其实我是很想把剧情归纳成"曾经有一个纯血统的热血少年叫海燕·詹姆成长在霍格沃兹灵学院，同班的还有万年口不对心的白哉·斯内普，一心·布莱克（小天狼星原谅我……）和喜助·卢平，白哉和海燕长期眉来眼去，不料海燕最后娶了流魂……哦不，麻瓜出身的女子，白哉愤然而去从此只好天天把贵族……哦不，纯血统的尊严挂在嘴边。后来有一天，海燕遭遇汤姆·蓝染指派的摄魂虚的袭击，夫妻双双遇难，于是一心携好友之子一护在阿兹卡……哦不，空座町潜伏十五年，断绝他与尸魂……哦不，魔法世界的一切关系，但是终于有一天一护意识到了自己身上的力量，连同学雨龙·马尔福都深受他的热情感染，就在他们终于通过了三强争霸赛……哦不，双极歼灭战的考验荣归故里之后，卢修斯……哦不，龙玄·马尔福出现了：'快给我和那个泥巴种的孩子一刀两断！'，而另一边，潜伏十五年的一心·布莱克终于显示了自己的真实身份：'其实我是 X 番队队……哦不，阿尼玛格斯。'"的呀！

不止，还不止呢，故事发展到现在，悬念与伏笔实在多不胜数，让人难免有点担心久保最后到底能不能把话说圆顺利收尾。少年漫画的传统是，最终话里会把所有人的现状都交代一下，记得封神结尾藤崎龙花了两话来交代，而《BASARA》则花了好几个篇外篇（当然，它是少女向，而且也没交代所有的人）……角色越多，到了收尾的时候就越麻烦，只愿久保不会像高桥留美子那样，画乱马画到最后，把前人气角色东风医生忘到了九霄云外才好。



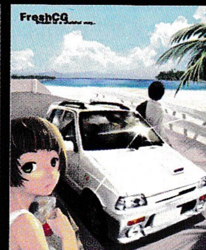
THE COMICER IS...

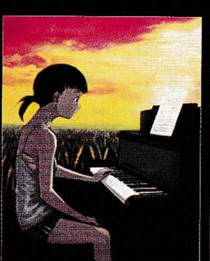
本期漫人 番薯小发

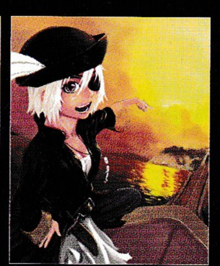
大家好，我是番薯小发，男，20出头，脾气好，吉祥天姐姐怎么折磨我我都不生气的（吉祥天：……），自从2000年的夏天接触到神圣的CG后至今未能自拔，大学好像修的是计算机系，但到现在却度过了4年整天埋头画画的家里蹲生活，而且这种生活好像还会继续下去，所以很多人都说我没救了……

虽然身处沙尘暴横行的内蒙古赤峰市，但我依然很high呀，因为我有一台叫旺财的电脑，因为每天都可以画画，我的伟大理想是过上吃喝不愁的有生活质量的家里蹲生活，欢迎同好跟我一起交流一起high，您可以在http://freshcg.com逮到我，最后，谢谢大家看我的画。





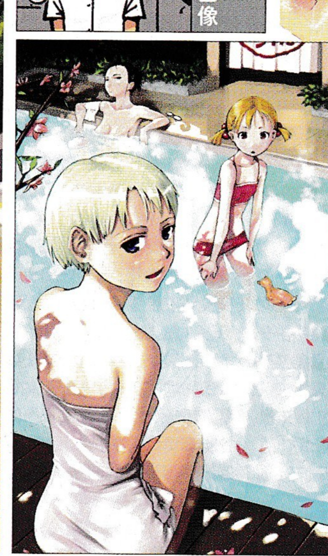


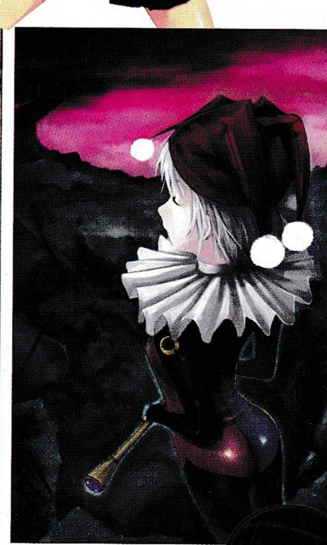






番薯小发自画像







超Q小访问：

吉祥天 喜欢画什么样的题材？不喜欢的呢？
番薯 最喜欢画小萝莉 – v –||| 不喜欢的没有，我博爱。

吉祥天 一般会在什么样的环境里面画画？
番薯 必须要有音乐， 不同的音乐让我画出不同的东西。

吉祥天 那你最喜欢的歌手是？
番薯 铁竹堂，但是我画画的时候只听纯音乐。

吉祥天 画画时候有搞砸的时候吗？
番薯 有，因为画了太长时间脑子有点糊涂了，不保存就关机……事后真想死。

吉祥天 在画画时候最喜欢和最头痛的是什么阶段？
番薯 喜欢上色特别是画底色的阶段，头痛的是画头发的时候。

吉祥天 家里养了宠物吗？
番薯 很想养，等我养好自己以后我就养。

吉祥天 宠物中喜欢和不喜欢的是？
番薯 最喜欢猫，黑猫！讨厌猪，宠物猪超贵又不能吃……

吉祥天 请在绘画方面和大家说点心得。
番薯 少评价，多看，多画。

吉祥天 也给期待你的画的人一句话吧？
番薯 有那样的人的话，我一定不会让你们失望的。

吉祥天 今后的目标是？
番薯 能连载漫画、连载50年、连载到死。





死神来了！



《BLEACH》实在太红了，单行本大卖动画大热，每次漫展必定出现的死神Cosplay团队也证明了它在大家心目中的地位。Cosplay和漫画同样无国界，国外玩家cos起充满日本韵味的《BLEACH》来也相当有模有样，而且因为身材高挑和轮廓深刻的关系，反而更能令人印象深刻呢！这次给大家带来了精选的死神之欧美玩家Cosplay秀，还没看过这部作品的朋友要马上找来看哦！

— KUROSAKI ICHIGO —




▲ 凭良心说，这位一护确实老了点，人家出场时才15岁呀！

◀ 人造少女涅音无，这样的美少女涅茧利竟然也能狠心伤害她。

谁能帮助我？

人挡杀人，佛挡杀佛！

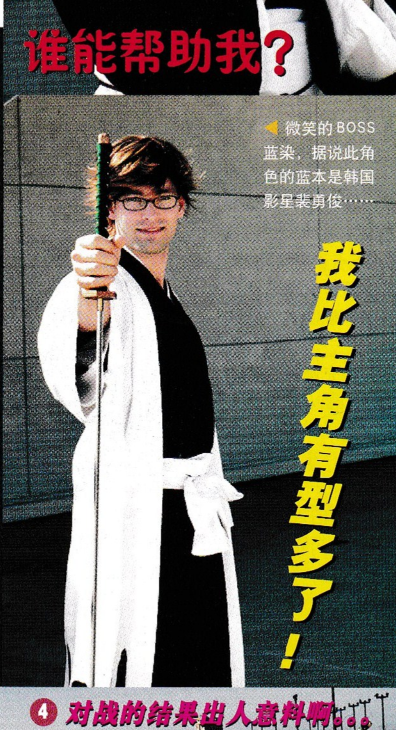
▲ 天才少年——十番队队长日番谷冬十郎，眼神够犀利！




▲ 黑夜中的孤傲黑猫——四枫院 夜一



▲ 名场面上演：只是这位雏森桃也太不够娇小柔弱了吧。



◀ 微笑的BOSS蓝染，据说此角色的蓝本是韩国影星裴勇俊……

我比主角有型多了！

来战！



① ◀ 三番队副队长吉良逸鹤出场架势十足。

你要战，我便战！



② ▶ 十番队副队长松本乱菊丝毫不惧，美艳指数爆棚！

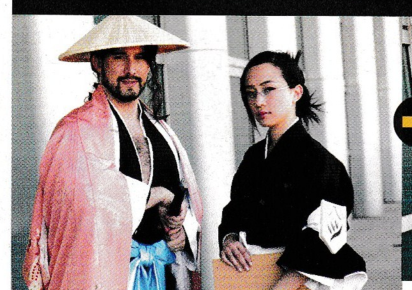


③



④ 对战的结果出人意料啊……

▲ 吉良VS松本暴笑激斗（市丸狐狸还不快快出来英雄救美……）！




◀ ▲ 八番队正副队长公然打情骂俏。

开饭时间到啦！



▲ 最后，无敌退场……

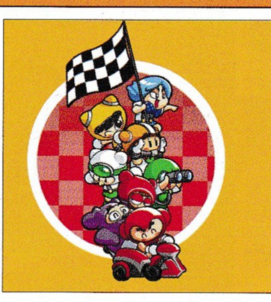
烈舞阿婆

阿婆有话说

呵呵，天气可是越来越热了。大家在五一长假里是出去旅游了呢？还是老老实实在家里上bbs.levelup.cn灌水呢？更或是捧着《游戏城寨》，听着levelup音乐台呢……不管怎样，利用这个难得的假期好好放松放松，这样才能更好的工作和学习呀！而从长假的休息中回来后，紧接着就迎来了电玩界每年一次的盛会——E3展！我们levelup今年也派出了记者前去一线采访，本期的“E3 2006专题报道”就是送给你们的最好礼物！电玩界的大事，这里一件不少不了哦！那就先来看看最近论坛上发生了些什么吧？

阿婆报道 活动

全民水车赛特级战报！猪笼的水车女皇诞生！



[楼主：キラ．ヤマト]

<跑跑卡丁车醒目>猪笼的第一位赛车女皇MIYABI诞生，高贵的气质……清爽的笑容……充满活力的微笑！被冠以"红莲之女王"的MIYABI真的是个奇迹的存在！虽然捏造了点……不过MIYABI君的实力真的可以被叫做NO.1了……大家有兴趣可以去和她切磋一下……还有就是……胜利的是某纳闷道长的初恋队……比分差距不大……就一盘而已。

相关地址

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=227718

相关回复

基拉：呵呵，她就像是能呼唤奇迹的少女呢……

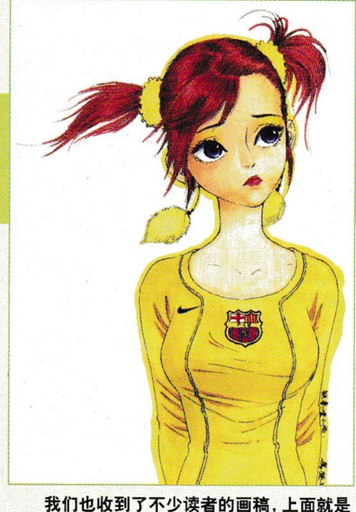
ALLENYOUNG88：……这是组队比赛 我不适合！绝对不会有下次！

无常矜持：……真是奇迹般的存在……

tv575757：逆转的女神啊！ 我败了，不过真的很高兴……

读者自留地

第三期读者意见选登



我们也收到了不少读者的画稿，上面就是天津的马登甲玩友发来的《凌小雨》，再次感谢你们的支持。

本期又收到了两大包读者来信，已经在阿婆的办公桌上堆成小山了，还是那句话，有亲爱的读者们主持和提出宝贵的意见，我们《游戏城寨》才能不断地进步，感谢你们！

阿婆 呵呵，每一位读者所提的意见和建议都是很宝贵的，调查表上所填的数据对我们来说也是同样宝贵的，所以不分等级。抽奖是最能体现公平的方式了，所以无可厚非。

广西 黎春晖 我建议不要用抽奖来决定奖品是谁的，应该从每一期读者来信得意见和建议挑出几名最宝贵的来送，很多人都是直接寄的调查表，不会提什么意见的。

上海 郭爱婷 这期《九十九夜》的主题曲很好听！可惜每隔半个月才能听一这么一两首，要我们这些FANS怎么活啊！

阿婆 新游戏的歌曲不是很多的，但我们保证会在第一时间送上，除此以外，音乐台还收录有不少经典老歌和特制栏目的，也可以听听哦。

河北 王佳男 CD可以点播？用信也可以吗？

阿婆 当然没问题，可是要注意时效，比如你要祝福某人生日，最好早一点……

浙江 林齐坤 请问，像我这种在军事化学校中半年仅碰一次电脑的人，levelup上的ID会不会被删除？

阿婆 放心，绝对不会。

本期读者调查 您的意见是对我们最大的支持

1. 您觉得本期的封面怎么样？
2. 您对本期的E3专题报道满意吗？
3. 您打算参与进《游话好好说》这个栏目吗？
4. 您最想在《美优馆》看到哪位美女？
5. 您还想在《游戏城寨》上看到什么内容和栏目？
6. 您觉得levelup音乐台还有哪些需要加强或补充的地方？

我们将会从读者来信中抽出20位获奖者，奖品是levelup主题T恤一件。来信请寄：

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱

收件人：《游戏城寨》编辑组 邮编：730010



《levelup 游戏城寨》Level 3 读者调查表抽奖 中奖名单公布！



Xbox360 获得者

曹博翔

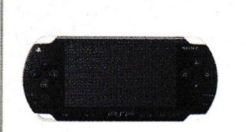
233000 安徽



PS2 获得者

陈健聪

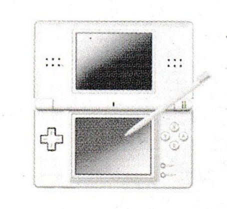
510432 广州



PSP 获得者

汪培敏

200060 上海



NDSL 获得者

陈洋

410077 湖南

本次活动礼品将从levelup电玩商城集成支付宝功能的商家处采购，并由商家直接提供给中奖者，请中奖者收到奖品时认真检查后再签收。

另外请中奖者从速联系《游戏城寨》编辑组（0931-4863066），以便奖品能够尽快发放。

幻梦涂鸦坊

自 levelup 动漫分版的涂鸦版开放以来，画技一流的网友们都来此展示自己的才华，其中噗呦噗呦的作品尤为抢眼，可爱细腻的画风受到了众人的一致好评，本期就选取她的几幅作品。

涂鸦版地址
http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp






烈舞 阿婆

阿婆交友栏！

ID　Reasons
年龄　22
爱好　手办，音乐，涂鸦
自我介绍：雕塑是永恒的瞬间，我不是雕塑却愿为别人留下瞬间的感动。
出没区域：POP 各区

ID　wesker1028
年龄　22
爱好　A.C.G，历史，电影，古典音乐
自我介绍：玩龄 18 年，什么风雨没见过（游戏中），四川成都的我期待任何游戏人的做我的朋友，玩无止境，研究有理
出没区域：生化专区

ID　_Judas_
年龄　UNKNOW
爱好　X.C.G（没有 A）
自我介绍：新人，才来 LU，大家多多指教
出没区域：猪笼城寨，业界区，音乐区

ID　新饯刀
年龄　23
爱好　游戏，画画，吉他，动画
自我介绍：本人超美型
出没区域：猪笼城寨

ID　暗翼霜刃
年龄　26
爱好　游戏，电影，音乐
自我介绍：算是个杂食性动物，基本上什么类型游戏都玩可都玩的不精
出没区域：电视游戏专区，POP 专区

ID　初雪之夜月
年龄　21
爱好　游戏，动画和音乐，尤其喜欢恐怖的东西
自我介绍：我是一个十足的大女子主义者，男生们你们要小心了
出没区域：猪笼城寨

ID　播磨拳儿
年龄　21
爱好　体育，游戏，动漫，小说，音乐
自我介绍：恩，认识了就知道了，日文一般，A.C.G 界多少混出了点东西
出没区域：全区（以漫区和猪笼为主）

ID　shit
年龄　19
爱好　游戏，动漫，电影，音乐，足球
自我介绍 纯情小男生一个……跟大部分性格的人都谈得来……要来就来吧，QQ：36917185
出没区域：猪笼城寨，原创主题区

ID　Quake
年龄　21～22
爱好　凑热闹，实况
自我介绍：不怎么水，不怎么猥琐，比较正直
出没地区：？？？？

ID　qujinyang
年龄　18
兴趣　单机游戏：生化危机　网络游戏：SUN
自我介绍：本人十分幽默，也热爱游戏，东北地区的美女加我吧！
出没地区：生化危机专区

ID　人间凶器 OZ
年龄　17
爱好　A.C.G，J-POP，日剧
自我介绍：本当に残念だと思う
出没区域：猪笼，音乐区（低概率出没机战区）

ID　真武の尊者波波
年龄　23
爱好　游戏，动画和音乐，尤其喜欢文学和小说了！
自我介绍：看看我的签名就知道了，我是一个十分相信命运的人哦！QQ：501987120
出没区域：全区

论坛精彩帖导读

帖子标题　[聚焦 E3 2006]levelup 论坛 E3’2006 专题报道索引
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=226500
楼主　真无双の乱舞　点击　3293
如题目，论坛上超详细 E3’2006 专题报道索引，方便你查找本次 E3 的各种信息。

帖子标题　[UP TEAM]《WE10》基本操作（文，图，视）详细解说
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=23&ID=223664
楼主　villan　点击　6992
《WE10》新手上路指南，那怕是你从未接触过“《WE》系列”，也会很快掌握要领。

游戏讨论

帖子标题　[原创＆讨论]我对已公布的 PS3 的消息的一些看法
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=227483
楼主　逍遥子　点击　899
关于 PS3 的手柄，价格，两个版本等等爆炸性消息，楼主都提出了他的看法，大家不妨也来讨论讨论。

帖子标题　深入分析大神销量不佳的原因！
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=58&ID=221702
楼主　ZHCEO　点击　978
神谷英树是鬼才，正因为喜欢这个制作人，面对大神这样的销量，我才有话要说！

影视、动漫、音乐

帖子标题　今日，有你们便足够
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=212604
楼主　太阳国度　点击　390
明天就要告别双十年华了，对此我也没有什么特别大的感觉。这 20 年来，我好象没过过生日吧……

帖子标题　测试你的动漫情人是谁？
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=13&ID=171452
楼主　爱吃猫的鱼 00　点击　1235
美夕、雪代巴、拉姆、林明美、仙道彰、山田太郎、藏马、皇昴流，会是他们吗？

猪笼城寨

帖子标题　第三次猪笼大战　迈向 LU 的终焉
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=227990
楼主　小恩　点击　152
恶搞图（温馨提示：杀猫帖^^）

帖子标题　[贴图]粉嫩 MM＝小仓优子＝全集奉献！
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=226327
楼主　bianliangxxx　点击　1104
觉得上期美优馆没看够的，来这里继续吧……

本期论坛之星　八神

阿婆看好你

宇宙最 BT 的神，我是一个杀伤力很强的神，很多人因我而受到伤害，她们有的对生活失去了希望，有的甚至自杀身亡。所以我一直怀疑我有潜在的超能力，而这种超能力又不知为什么对我身边的女人作用尤强。（选自《真 猪笼无双》）

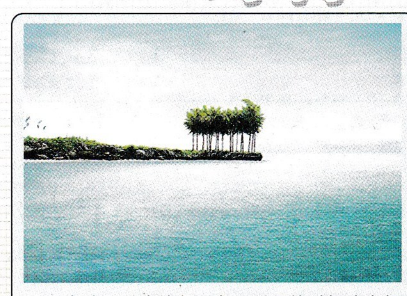
性别　酷哥　星座　金牛座　门派　BL 帮
头衔　怀旧一下

签名
GOOD GOOD STADY，DAY DAY UP！我不猥琐好多年

我是你的牙膏

奇谈怪论

楼主　leon_xu



你总是说我就象牙膏，看见的时候才会想起来，可有可无。可我爱你，想来想去，除了你有点小脾气，我真的想不出我有什么理由不爱你。

我是你的牙膏，是你生活中不可缺少的一部分，无论我的外表怎样，我的心始终洁白如一，永不改变，当你认为时间一长感情变淡的时候，我又会焕然一新，用我洁白的爱充满着你，我会帮你洗掉一切污垢，让你天天都清新，虽然我是那么的不起眼，可我每天都在等待，等着你能想起我。

我是你的牙膏，你选择了我，我就只为你一个人牺牲我自己，虽然在你心烦的时候就不想到我，可我还是一样静静在那等你，爱你的心从来只为你保存着。我爱你，我就是爱你的牙膏，我会用我一生陪着你，直到耗尽我的所有。

10 万元大抽奖活动
蓝色印花
下期杂志也会印有同样的蓝色印花
提示：请在寄回印花的信中写明自己的收件地址、姓名及电话号码！

levelup音乐台曲目

01 PRECIOUS PLACE（《王牌机师 异世纪传说2》Ending）
02 Sky（《炙热之魂》主题曲）
03 幸せのいろ（《我的女神2 缤纷之翼》Opening）
04.Wanted Person Battle（《重装机兵 沙尘之锁》BGM）
05 Driving to New Fork（《重装机兵 沙尘之锁》BGM）
06 Theme of [illegible]（《重装机兵 沙尘之锁》BGM）
07 Angel（欧美流行推荐）
08 粉雪（日韩流行推荐）
09 Growing of my heart（网友点播）
10 Journey（网友点播）
11 你肩膀上有蜻蜓吗？（佳文选读）
12 动画对白赏析（《蜂蜜与四叶草》）
13 《鸟之诗》钢琴版

注：曲目序号不包括朵拉的解说

歌词赏析



Journey 演唱：伊藤由奈

ほらまぶしすぎる　オレンジの空
が街を照らすよ
もう振り返らない　昨日を舍てて
そして旅立つ

戸惑いよりも先に热い　心が动く
から
不思议なほど怖くはない　自分を
探して

抱えた悲しみさえも　越えてso for
away
梦だけをかばんに詰め含んで
远くで光る辉き　切ないくらい
追いかけて

まだあの日の君としてた约束は
なくしていない
もう立ち止まれない　きっとふた
りはあの场所で会える

转がってでも前に行けば　景色が
变わるから
一瞬さえも见逃せない　初めての
世界

いつでも流した泪を　隐しso for away
曇りのない瞳なくさずに
远くで光る辉き　いつか必ず　手に入れて

伤がひとつまたついても　思い出ふえるから
痛みさえも大事にして　笑颜に变えるよ

抱えた悲しみさえも　越えてso for away
梦だけをかばんに詰め含んで
远くで光る辉き　切ないくらい　追いかけて

いつでも流した泪を　隐しso for away
曇りのない瞳なくさずに
远くで光る辉き　いつか必ず　手に入れて

你看如此耀眼　橘色的天空照耀著街道
已经不能回头　把昨天丢到脑後启程出发

不要怀疑　先让心热动起来
不可思议地一点都不害怕　开始找寻自我

连紧抓不放的悲伤　都能克服so far away
行囊里只装了梦想
在远处闪耀的光芒　虽然令人难过　也要起身追寻

那天和你的约定　我并没有忘记
已经不能停下来　相信我们一定能在目的地相逢

即使跌跤只要努力向前行　风景就会不同

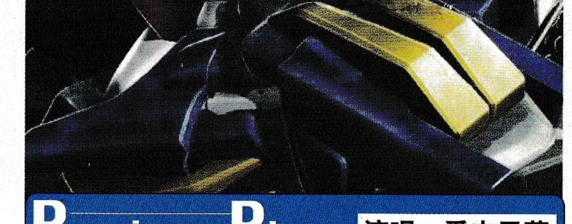
每个转瞬间都不要错过　在这全新的世界

藏起总是留不停的泪水so far away
别让清澈无瑕的眼瞳消失
在远处闪耀的光芒　总有一天　绝对能抓住

就算伤口再增加一个　回忆也会更多
好好珍惜这些伤痛　就能变成笑容

连紧抓不住的悲伤　都能克服so far away
行囊里只装了梦想
在远处闪耀的光芒　虽然令人难过　也要起身追寻

藏起总是留不停的泪水so far away
别让清澈无瑕的眼瞳消失
在远处闪耀的光芒•总有一天　绝对能抓住



Precious Place 演唱：爱内里菜

仆はただそっとそこに生まれて
どんな未来も作れる　そう信じてた
いつからか勇敢なフリ
续けていたんだ　いつも安全な景色の中

泪に滲む绝望の夕日を见たとき
手にしてたのは一轮の花

さぁ　とりもどしに行こう
もとのあるべきはずの
色とりどりの花笑くあの场所へと
PRECIOUS PLACE
CHANCE　辉いた奇迹はいつも背中合わせに
ここにはきっと届く　希望の光
PRECIOUS PLACE

胸に募る　憎しみや悲しみや
喜びも全部生きている证し
闻こえない见えないフリ
いくら重ねてみたって　心は塞げぬもの

途切れ知らずに世界の片隅では
今日も谁かが叫んでいる

さぁ　とりもどしに行こう
见失ってしまった自分を
名も无き道へ勇气差し出しにいこう
PRECIOUS PLACE
CHANCE　迷い出すってことは何かが始まったこと
ここにはきっと届く　希望の光
PRECIOUS PLACE

さぁ　上を向いて步こう
まだ溢れた泪は乾かないけど
これ以上こぼれないように

さぁ　とりもどしに行こう　もとのあるべきはずの
色とりどりの花笑くあの场所へと
PRECIOUS PLACE
CHANCE　辉いた奇迹はいつも背中合わせに
ここにはきっと届く　希望の光
PRECIOUS PLACE

我悄悄地在那里诞生了
坚信着自己能创造任何未来
不知从何时开始一直保持着这份勇气
保持在安全的景色中

当看到眼泪中渗透着绝望的夕阳时
手上只有一朵鲜花

去吧，去夺回那一切
夺回本属于自己的一切
只要去到那片森罗万象的花丛处
PRECIOUS PLACE
CHANCE 光辉的奇迹会一直与你配合
希望之光一定会照耀于此
PRECIOUS PLACE

心中不断招募的憎恨和悲伤
将成为萌发欢喜的见证
只要保持着明镜止水的心态
无论如何沉重得打击也不会伤害心灵

若躲在世界的角落不懂得间断
今天一定会向别人发出呼救

去吧　去夺回那一切
夺回那个迷失的自己
在无名的道路上鼓起勇气前进吧
PRECIOUS PLACE
CHANCE 迷失的出现代表什么事情已经开始了
希望之光一定会照耀于此
PRECIOUS PLACE

去吧　向上方走去吧
虽然眼泪还没有被擦干
但已经不会再流下了

去吧，去夺回那一切
夺回本属于自己的一切
只要去到那片森罗万象的花丛处
PRECIOUS PLACE
CHANCE 光辉的奇迹会一直与你配合
希望之光一定会照耀于此
PRECIOUS PLACE

按虚线剪下

10万元
大抽奖活动

集齐三种颜色的印花各一枚，在6月15日之前（以读者邮寄地邮戳为准）将这三枚印花寄往兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社（邮编730000）即可参加抽奖。

对白赏析

（请结合音乐台的CD欣赏）

竹本佑太：自分に何の取り柄があるのかも分からなかった
竹本佑太：连自己有什么长处都不知道
竹本佑太：でも手で物を作ることが好きだと思えて
竹本佑太：但是我想我是喜欢用手制作东西的
竹本佑太：それだけを頼りに家を出た
竹本佑太：仅凭这点，我离开了家

负责招聘的人员：あなたはここに入って何をやりたいですか？
负责招聘的人员：你进公司是想做什么呢？
竹本佑太：あ！はい……えっと
竹本佑太：啊！是的……厄……那个……
竹本佑太：けれど
竹本佑太：但是
竹本佑太：4年の月日は自分を知るには短すぎ
竹本佑太：四年的岁月，对于了解自己太短了

竹本佑太：就职活动が始まっても俺はただうろうろと迷うばかりで
竹本佑太：即使开始找工作了，我也只是不断地徘徊、迷惘
竹本佑太：でも气づいたんだ、何で迷うか
竹本佑太：不过我发现了自己迷惘的原因
竹本佑太：地图が无いからじゃない
竹本佑太：并不是缺少地图
竹本佑太：俺に无いのは……目的地なんだ
竹本佑太：我缺少的……是目的地。

因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。

新作发售表



100美元	802.48人民币
100日元	7.1986人民币
100欧元	1021.15人民币
100港币	103.43人民币

网站调查 近两周发售的游戏中您比较期待哪几款?

名次	游戏名称	票数
1	怪物猎人 自由	183
2	达芬奇密码	139
3	街头霸王 Zero 战士时代	74
4	.hack//G.U. Vol.1 再生	73
5	宇宙巡航机合集	59
6	杀手47：血钱	56
7	乒乓球	47
7	世界足球 高潮	47
9	新·豪血寺一族 烦恼解放	46
10	真名法典Portable	39

截止5月9日以前

近期PS2游戏推荐



怀旧，又见怀旧。近期游戏市场出现一股复古风。都是经典游戏的新作，带有很强的系列FAN倾向。《豪血寺一族》当年可谓风靡过大江南北，其独特的人设和五花八门的飞行道具让人忍俊不禁。即将登场的PS2新作《烦恼解放》让该系列的拥护者们眼前一亮，有丰富的收集要素。至于战斗，绝对可以解放你的烦恼。《.hack》的新作虽然叫再生，但并不是重新把系列初代经过整理再搬上来骗钱。新作在剧情方面下了大工夫，解开了很多困扰玩家多年的迷。《街头霸王ZERO 战士时代》收录了街机版的全四部《街头霸王ZERO》系列，官方的口号是"忠实移植"。作为珍藏，应该说相当厚道了。



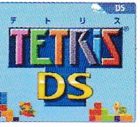


近期PSP游戏推荐



PSP玩家的日子可以说一天比一天红火。近期该主机上各类型游戏百花齐放，甚是热闹。俗称"眼镜公司"的Banpresto即将为我们奉上一款RPG《真名法典Potable》。别以为该公司只会量产高达，做起RPG来也不含糊。厚重的世界观，种族间的互相竞争，看似老套却独有新意。连战斗都做了"修罗""罗刹""夜叉"三种模式，是PSP上难得多见的大作。

近期NDS游戏推荐



任天堂的创意，我要恭敬地拜一个。本作在传统的模式得到保留的同时，把俄罗斯方块的玩法进化到了一个新的高度。新加入的PUZZLE模式颇具有挑战性，乐趣无限。即使是在原有的传统模式中也使用了马里奥、林克等多部任天堂经典游戏的背景音乐和角色。各种各样的玩法层出不穷，不知不觉中握着触控笔的手就酸了。

近期X360游戏推荐



印象中似乎没有什么大厂商制作乒乓球游戏，就算是二线的乒乓球游戏也屈指可数。这次《横行霸道》的ROCKSTAR做起了乒乓球，让小编为之眼前一亮。毕竟是国球，毕竟是ROCKSTAR，岂有不关注的理由？本作的可选人数达到11人之多，ROCKSTAR也宣称每个人物都有自己的特点。看来是花了大力气的原创游戏，品质自然不必担心。更何况游戏平台是目前机能、画面最强大的X360，我们还有什么理由不期待呢？

2006年5月18日－2006年6月22日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年5月			
18	.hack//G.U. Vol.1 再生	.hack//G.U. Vol.1 再生	BNG	RPG	6800日元
18	狂热节拍 2DX RED	ビートマニア2DX11 2DX RED	Konami	MUG	6980日元
18	Juiced～改装车传说～	Juiced～チューンドカー传说～	SEGA	RAC	6800日元
25	Kimi Kiss	キミキス	Enterbrain	AVG	6800日元
25	新·豪血寺一族 烦恼解放	新·豪血寺一族 烦恼解放	Excite	FTG	6800日元
25	街头霸王ZERO 战士时代	ストリートファイターZERO ファイターズジェネレーション	Capcom	FTG	4800日元
25	七人之侍	SAMURAI7	Idea Factory	AVG	6800日元
25	闪耀在宇宙中的诗篇	そしてこの宇宙(そら)にきらめく君の诗	Datam Polystar	AVG	6800日元
25	神秘事件～八十神薰的事件档案	ミステリートーミステリート～八十神かおるの事件ファイル～	Yeti	AVG	6800日元
25	电波之剑	ラジルギ·プレシャス	Milestone	STG	5800日元
25	宇宙刑事魂	宇宙刑事魂	BNG	ACT	6800日元
25	TT超级机车	TTスーパーバイクス	Taito	RAC	5800日元
30	杀手47：血钱	Hitman：Blood Money	Eidos	ACT	49.99美元
30	美国士兵：士兵的成长	America Army：Rise of a Soldier	Ubisoft	ACT	39.99美元
		2006年6月			
1	世界足球 高潮	ワールドフットボール クライマックス	SEGA	SPG	6800日元
6	And 1街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	39.99美元
6	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
8	转生八犬士封魔录	转生八犬士封魔录	Success	AVG	5800日元
15	蔷薇树上蔷薇开 –Das Versprechen	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク –Das Versprechen	Interchannel	AVG	6800日元
15	波斯王子3 双重灵魂	プリンスオブペルシャ 二つの魂	Ubisoft	ACT	6800日元
22	女神侧身像 西尔梅娅	VALKYRIE PROFILE SILMERIA	Square Enix	RPG	7800日元
22	六星之闪光 流星之都	六ツ星きらり～ほしふるみやこ～	千世	AVG	6800日元
22	格斗美神 武龙	格斗美神 武龙	BNG	ACT	6800日元
22	格斗之王XI	ザ·キング·オブ·ファイターズXI	SNK Playmore	FTG	6800日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年5月			
18	伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代V	イーディスメモリーズ～新天魔界GOCV～	Idea Factory	S·RPG	4800日元
22	战地指挥官	Field Commander	SOE	SLG	39.99美元
22	2006 FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	39.99美元
23	古墓丽影：传奇	Tomb Raider：Legend	Eidos	A·AVG	39.99美元
23	怪物猎人 自由	Monster Hunter Freedom	Capcom	ACT	39.99美元
30	Race Driver 2006	Race Driver 2006	Codemasters	RAC	39.99美元
25	真名法典Potable	マグナカルタ ポータブル	Banpresto	RPG	4800日元
25	恐怖惊魂夜2 特别篇	かまいたちの夜2 特别篇	SEGA	AVG	4800日元
25	DQ & FF in 富豪街Potable	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジ－in いただきストリート ポータブル	Square Enix	ETC	4800日元
25	Talkman 欧洲语言版	TALKMAN ヨーロッパ言语版	SCEJ	ETC	4200日元
25	东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修脑力锻炼器2	东北大学未来科学技术共同研究センタ － 川岛隆太教授监修脑力トレーナーポータブル2	SEGA	ETC	2800日元
25	吉他小子 现场版	ギタルマンライブ!	Koei	ACT	4800日元
		2006年6月			
1	宇宙巡航机合集	Gradius Collection	Konami	STG	39.99美元
6	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
13	潜龙谍影：数码图形小说	Metal Gear Solid：Digital Graphic Novel	Konami	ETC	
15	神秘岛	MYST	SEGA	AVG	3800日元

NGC

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年5月			
25	电波之剑	ラジルギ·プレシャス	Milestone	STG	5800日元
		2006年6月			
6	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年5月			
18	右脑达人 加油训练师	右脑の达人 ガンバれっトレーナー	BNG	ETC	3800日元
25	究极蜘蛛侠	アルティメット スパイダーマン	Taito	ACT	4800日元
25	大战略DS	大战略DS	Genki	SLG	4800日元
25	金刚	Peter Jackson キング·コング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー	Ubisoft	ACT	4800日元
25	转转连 疯狂触摸	まわしてつなげるタッチパニック	Nintendo	PUZ	3800日元
		2006年6月			
1	汉字候鸟	汉字の渡り鸟	Success	ACT	3800日元
1	银河战士Prime 猎人	メトロイド プライム ハンターズトーナメント	Nintendo	FPS	4800日元
1	降魔灵符传饭纲	降魔灵符传イヅナ	Success	RPG	4800日元
5	轻松头脑教室	Big Brain Academy	Nintendo	ETC	19.99美元
15	怪盗卢梭	怪盗ルソー	BNG	ACT	4800日元
15	中央大陆战记 冲刺	ゾイドダッシュ	Takara Tomy	SLG	4800日元
15	数码怪兽物语	デジモンストーリー	BNG	RPG	4800日元
15	重装机兵传说 钢之季节	メタルサーガ 钢の季节	Success	RPG	4800日元

Xbox

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年5月			
19	达芬奇密码	The Da Vinci Code	2K Games	ACT	49.99美元
30	杀手47：血钱	Hitman：Blood Money	Eidos	ACT	49.99美元
		2006年6月			
6	And 1街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	39.99美元
6	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
13	混沌都市：暴乱反应	Urban Chaos：Riot Response	Eidos	ACT	39.99美元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年5月			
16	X战警3	X-Men：The Official Game	Activision	ACT	59.99美元
18	热爱足球 蓝色战士们的轨迹	Love FOOTBALL 青战士たちの轨迹	Namco	SPG	6800日元
22	乒乓球	Table Tannis	Take-Two	SPG	39.99美元
23	炽天使：二战空骑兵	Blazing Angels：Squadrons of WWII	Ubisoft	STG	59.99美元
25	炸弹人 Act：Zero	BOMBERMAN Act：Zero	Hudson	ACT	2980日元
30	杀手47：血钱	Hitman：Blood Money	Eidos	ACT	59.99美元
		2006年6月			
14	摩托GP06	MotoGP 06	THQ	RAC	59.99美元
20	丧尸围城	Dead Rising	Capcom	ACT	59.99美元



6 LeveL

2006.6A

5月29日见！

ISBN 7-88573-371-8

9 787885 733711 >

购买Level 6，配合5月上市的《游戏机实用技术》和《掌机王》参加100000元大抽奖！详情参见封二。